KIEMELT TÉMÁNK:

URBAN LEGENDS

ÁTVERÉSEK ÉS CSALÁSOK A JÁTÉKIPARBAN ÉS A MINDENNAPOKBAN...

STEAMLAND

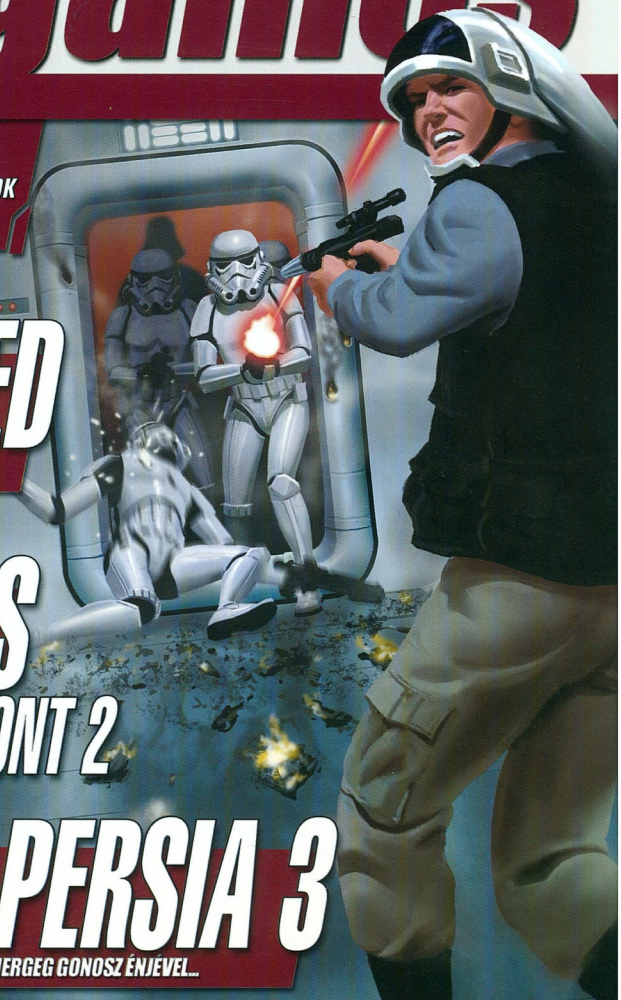
MAGYAR NYELVŰ TELJES STRATÉGIA JÁTÉK - PC.GAMES 85%

+ **STAR CONTROL II** - AZ ŰR STRATÉGIAI JÁTÉKOK ŐSATYJA

pc. games

DVD EDITION

- DUPLA DVD
- ÚJ HONOSÍTÁSOK
- 4 GBYTE DEMO



CONDEMNED

THILLER A MONITORON - ILYET MÉG NEM LÁTTUNK...

STAR WARS BATTLEFRONT 2

PRINCE OF PERSIA 3

VILÁGPREMIER! - LONDONBAN SZEMBESÜLTÜNK A HERGEG GONOSZ ÉNJEVEL...

A DVD TARTALMÁBÓL:

- STAR WARS FANVIDEÓK
- BIA, DRIV3R, KOTOR 2 HU
- ÍGY KÉSZÜL: THE GODFATHER
- 30 FREEWARE TELJES JÁTÉK

TOVÁBBI TESZTEK, BEMUTATÓK:

TOMB RAIDER: LEGENDS, STOLEN, SPARTA COSSACKS 2, S.W.A.T. 4, METRONOME

GAME PRESS

2005/3 május 1996 ft

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

GTA3

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Import/export garázs küldetései, az autók helyei
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Repülés a dodóval
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Boltrablások leírása
Megvásárolható épületek és ezek küldetései, térképpel
Öltözékek leírása, ezek elérhetősége
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: San Andreas

100%-os végigjátszás, benne:
Összes (167) küldetés részletes leírása,
Összes (70) unique jumps - avagy ugratás
Összes patkó (50) + térkép
Összes megszerezhető épület, + bónusz épület (37) + térkép
Összes hely, ahova graffitit kell fújni (100) + térkép
Összes osztriga (50) + térkép
Összes ketten játszható küldetés
Randi guide (6 csaj)
Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük
Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja
Mind a 25 versenysorozat részletes ismertetése
Összes jármű oktatás ismertetése
Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (50)
Összes csalás
Összes Easter Egg és trükk

EZ NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM!

A GTA, GTA3, GTA: VICE CITY, GTA: SAN ANDREAS NÉV ÉS AZ EHHEZ KAPCSOLÓDÓ JOGOK A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE BE JEGYZETT VÉD JE

188 OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK, SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!

PC.GAMES UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC - PS2 - X-BOX

GTA

- GTA: SAN ANDREAS
- GTA: VICE CITY
- GTA 3

GIGA TÉRKÉP MINDHÁROM JÁTÉKHOZ

> 100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK
> ÖSSZES JÁRMŰ, FEGYVER BEMUTATÁSA
> CSALÁSOK, TRÜKKÖK MESTER FOKOZATON
> ALKÜLDETÉSEK, VERSENYEK ISMERTETÉSE
> A GYŰJTHETŐ, FELLELHETŐ DOLGOK HELYEI

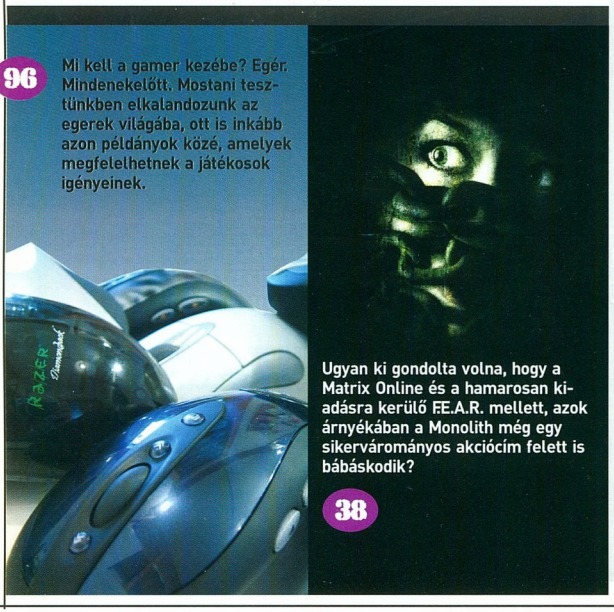
KAPHATÓ A MediaMarkt ÉS SATURN

ÜZLETHÁLÓZATBAN ORSZÁGSZERTE!

10

NE VEDD ZOKON – ÉS KOMOLYAN...

Április elseje után mi is lehetne egy nyitócikk témája, mint a maga a tréfa, mely néha ártatlan mókából – köszönhetően az emberi természetnek – vaskos átveréssé növi ki magát. Fantasztikus érzés bedobni egy szenzációt, aztán learatni a babérokat. Korunkban „eljött a Kánaán": az Internet csodálatos eszköz az álhírek terjesztésére, a modern számítástechnikai eszközökkel és szoftverekkel szinte gyerekjáték a „bizonyítékok" gyártása. Legtöbbjük nem tartozik a csalás fogalomkörébe, tréfás kísérlet csupán a tömegek megvezetésére, ezekre egy közkeletű idegen kifejezés is keletkezett: a hoax.



96

Mi kell a gamer kezébe? Egér. Mindenekelőtt. Mostani tesztünkben elkalandozunk az egerek világába, ott is inkább azon példányok közé, amelyek megfelelhetnek a játékosok igényeinek.

Ugyan ki gondolta volna, hogy a Matrix Online és a hamarosan kiadásra kerülő FE.A.R. mellett, azok árnyékában a Monolith még egy sikervárományos akciócím felett is bábáskodik?

38

KIEMELT BEMUTATÓK

22

Tomb Raider: Legends

Új fejlesztő jól seper, tartja a régi mondás. Az előző rész bukása után jól jön a vérfrissítés.

34

Star Wars: Battlefront 2

Újabb film, újabb játék. A Battlefront második része nem váltja meg a világot, de az ürcsaták kellemesnek ígérkeznek.

62

Sparta: Ancient Wars

Az eddig ismeretlen fejlesztő elképesztő grafikájú stratégiai játékot készít.

71

Metronome

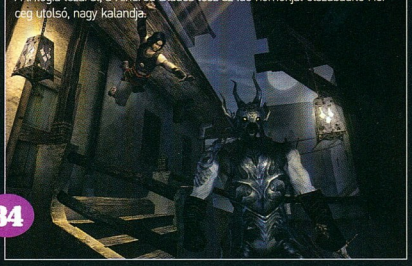
Hallasd a hangodat! Gyönyörű következő generációs kalandjáték, meglepő újítással.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

PRINCE OF PERSIA 3

A trilógia lezárul, a Kindred Blades lesz az idő homokját elszabadító Herceg utolsó, nagy kalandja.



34

SPLINTER CELL 3

Sokan próbálták letaszítani a trónról, de a lopakodás királya nem hagyja magát, az új epizóddal jó időre bebiztosította a helyét.

58

PC.GAMES A HÓNAP JÁTÉKA

AKCIÓ

THE REGIMENT	47
STOLEN	48
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL	50
SWAT 4	52
DRIV3R	54
BROTHERS IN ARMS	56
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	58

HARDWARE

ASUS VENTO 3600	87
CEBIT 2005	88
HARDVER HÍREK	90
PIACI KÖRKÉP	92
AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK	94
RÁGCSÁLÓK „KOCKÁKNAK"	96
TAGAN ÉS LC POWER TÁPEGYSÉGEK	100
DVD LEMEZEK	104
ALTERNATÍV IRODÁK OTTHONRA	106

STRATÉGIA

BLACK & WHITE 2	61
SPARTA: ANCIENT WARS	62
DOMINATION	64
COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS	66
ACT OF WAR: DIRECT ACTION	68

SZIMULÁTOR

TOCA RACE DRIVER 3	79
SCAR	80
WORLD RACING 2	81
SILENT HUNTER III	82
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	84

KALAND/RPG

METRONOME	71
OBSCURE	72
COLD FEAR	74
STILL LIFE	76

ROVATOK

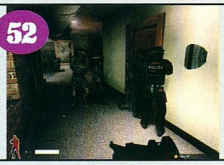
DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK	8
KIEMELT TÉMA	10
HÍREK	14
EXKLUZÍV BEMUTATÓK	22
TERVEZŐASZTAL	108
TÁRSASJÁTÉK	110
FILMES JÁTÉKOK JÁTÉKOS FILMEK	112
VÉGIGJÁTSZÁS	114
NETES JÁTÉKOK	120
RETRO ROVAT	124
HELP	126
CELERON, SZEX GYENGÉDSÉG	128

KIEMELT LEÍRÁSOK

48

STOLEN
Anya, a mester tolvaj megpróbálta ellopni Sam Fisher koronáját.

52



SWAT 4
Nagyvárosi kommandózás gázspray-vel, villanógránáttal és cukormentes nyalókával.

74

COLD FEAR
Túlélő-horror, tengeri betegségre hajlamos játékosok messziről kerüljék el!

76

STILL LIFE
Klasszikus, egérvezérelt kalandjáték a Syberia és Post Mortem készítőitől.

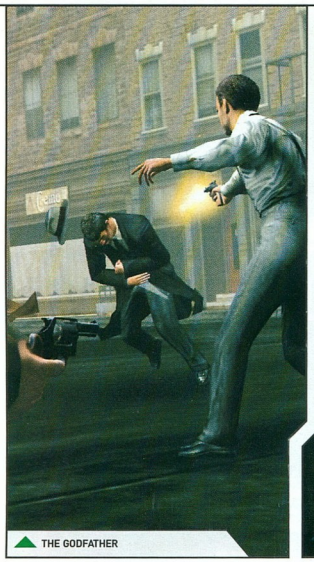
INTRO

Sziasztok!
Sokat gondolkodtunk rajta, hogy mit írjunk a címlapra, eszünkbe jutott a „Magyarország legfrissebb játéklapja", vagy éppenséggel a „Itt nincsenek kamu dumák" című pecsét is. Aztán inkább úgy gondoltuk, meghagyjuk két konkurenciánknak, hogy túllicitálják egymást, mi inkább a valós, minőségi tartalomra és a lap témáira helyezzük a hangsúlyt. Ha rátekintetek kicsit átalakított címlapunkra, akkor látszik igyekezetünk gyümölcse, hiszen ezekkel a címekkel tényleg csak nálunk találkozhattok, méghozzá nem is akármilyen formában. Ez a stílus és frissesség jellemző lesz ezután is a PC.GAMES-re, felpörgettük a motort, kapaszkodjatok.
Visszatérve a tartalomra: új rovatokkal, új ötletekkel találkozhattok a megszokott formában, és persze nincs hiány érdekfeszítő témákban és exkluzív cikkekben sem. Egymással versengett a címlap kegyeiért a Prince of Persia harmadik része és a SW: Battlefront folytatása, végül is mindkettő befutó lett a küzdelemben. Azonban a legnagyobb teret, 8 oldalt egy igen különleges „alkotásnak", a Condemned-nek szenteltünk mostani számunkban, ha odalapoztok, meglátjátok miért. Egyébiránt pedig kicsit megturbóztuk a hardware részt ebben a számban, nézzétek meg a kínálatot.
DVD-nk szokás szerint dúskál minden földi jóban, leginkább a Star Wars fanfilm gyűjtemény szúr szemet első látásra, azonban hatalmas mennyiségű egyéb anyag is lapul a korongon, érdemes szemezgetni belőle. Külön szeretnénk kiemelni mostani teljes játékunkat, hiszen a Steamland a maga nemében igazi unikum, mindenképpen ajánljuk kipróbálásra, még akkor is, ha nem szeretitek a stratégiai jellegű játékokat, mert annyira jópofa program, hogy csak na.
Ha pedig a teljes játékoknál tartunk, már most megígérhetjük, hogy ezentúl még több kategória képviselteti magát nálunk, a Search and Rescue személyében egy akciódús szimulátor kerül a következő számunk mellékletére. Érdemes megfontolni előfizetői ajánlatunkat, melyet a 119. oldalon találhattok.

Jó szórakozást kívánunk ebben a hónapban is.
a szerkesztők

DVD TARTALOM

Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...



THE GODFATHER

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

PARIAH

Ehavi teljes játékunk a **Steamland**, amely egy gőzgépes, harcolós stratégiai játék. Bővebben olvashattok róla a belső oldalon.

A demók között megtaláljátok a **Splinter Cell: Chaos Theory**-t, valamint a **LEGO Star Wars**-t és a **Robots**-ot. Mindkettő igen kellemes 3D-s akciójáték. Itt van még a **TrackMania Sunrise** és a **Driv3r** szintén kipróbálásra érdemes. A kalandjátékok szerelmeseinek itt van a horror beütésű **Still Life**.

A videók közül az alábbi darabokat tudom ajánlani: **Battlestations - Midway, Constantine, Crime Life: Gang Wars, Gauntlet: Seven Sorrow, The Godfather.**

A korongra feltettük a **Splinter Cell: Chaos Theory Map Editor**-t, valamint egy ingyenes 3D modellező, animáló programot, a **Blender**. Megjelent a **Brothers in Arms: Road to Hill 30, Need for Speed Underground 2** és a **Driv3r** című játékokhoz egy-egy javítás.

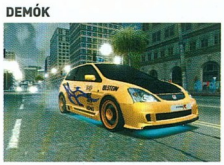
A kísérletező **Half-Life 2** rajongóknak van itten egy jófajta focis mod. Egy kövér pályacsomag is itt figyel **CS:Source** nyűvőknek, illetve **Half-Life 2** fanoknak sem kell búslakodniuk.

Az Extra rovat Teljes játék szekciójába felkerült a **David vs. Goliath**, ami bezony egy must have, valamint egy gyönyörű grafikával megáldott go-kart játék. Végül, de nem utolsó sorban egy nagyon jópofa logikai játékról is említés kell tennünk.

A harmadik Star Wars epizód közeledtével, illetve az univerzumhoz kötődő játékok folyamatos érkezésével aktuálisnak láttuk egy jófajta fanfilm gyűjtemény összeállítását.

Kellemes kutakodást kívánnak,
a szerkesztők

DEMÓK



Domination: Massive Assault / Driv3r / Imperial Glory / **Juiced** / LEGO Star

Wars / Robots / Splinter Cell: Chaos Theory / Still Life / The Bards Tale / **TrackMania Sunrise**

VIDEÓK

DEMÓK

Ez alkalommal semmiképpen sem lehet panaszunk a demókra! Eléggé nagy címek jöttek ki és mi ezeket szépen be is gyűjtöttük, hogy Nektek jó legyen. Megtaláljátok többek közt a Splinter Cell: Chaos Theory, valamint a LEGO Star Wars és a Robots demóját.

Mindhárom jófajta 3D-s akciójáték. Itt van még a TrackMania Sunrise és a Driv3r szintén kipróbálásra érdemes.

A kalandjátékok szerelmeseinek, pedig itt van a horror beütésű Still Life.

TELJES JÁTÉK

Egy messzi-messzi világban virágzik a gőzmeghajtású robotok civilizációja. Hatalmas acélóriások utaznak keresztül világukon a vonatsínek mentén. A békeszerető robotok keményen dolgoznak gyarapodásukon és boldogulásukon. Az ősi fogaskerék, a távoli ösök hagyatéka, messzire fénylik az aranyló nap alatt, mutatva az utat a fényes jövő felé.
Ám egy sötét éjszaka... Sötét kapzsiságtól hajtva, a Khon-Kaa-Doo gonosz kormányzója aljas cselekedetre

szánta el magát. Katonákat küldött a kincs megszerzésére. A védők hős serege sietett a rablók nyomába, ám egy óriási kő elzárta az utat, miközben a rablók egérutat nyertek.
Ez nem egyszerű sérelem, hanem egy mindhalálig tartó háború kezdete! A hős seregek üldözni fogják a tolvajokat, akik százszor is megbánják majd a tettüket! Egészen a fővárosukig, Khon-Kaa-Doo-ig tart majd a hajsza, ahol az utolsó szálig elpusztulnak!

Neked kell a seregeket csatába vezetned! Most még csak egyszerű kazánfűtő vagy, de a hősiesség, amit a tolvajok üldözésénél mutattál, méltóvá tett erre a posztra. Vezesd seregeinket, és szerezd vissza a kincsünket! Dicsőség és számos jutalom vár rád az út végén!

A játék használata előtt ajánlott a kézikönyv gondos áttanulmányozása !

7 Sins / ALFA Antiterror / **Battlefield 2** / Battlestations - Midway / Constantine / Crime Life: Gang Wars / Daemonica / Gauntlet: Seven Sorrow / Matrix Online / Pariah / Psychonauts / Rainbow Six: Lockdown / S.C.A.R. / Stolen / The Godfather / The Regiment / World Racing 2

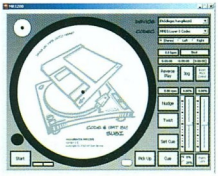
SHAREWARE

Ancient Taxi / ARanks / Atomic Cannon / Autofrag: SUMO / Baby Boom / Blood

Zero / Fishing Trip / Galaxy Stir / Garden War / Globy / **LoveChess, The Greek Era** / Plummit / Poker Challenge / Rainbow Drops Buster Deluxe / Slots USA / Supernova: Galactic Wars / Tigra Adventures

UTILITY

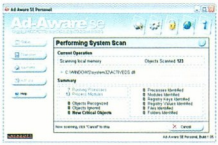
Active Screen Lock / ArcSoft Funhouse / Colorful Movie Editor / CS RCS Pro / Ffdshow 2004 / Free CD Ripper / HD Picture Album 2005 / HT Fireman CD/DVD Burner / Moderndesktop / **MR1200 MP3 Player For DJs** /



PractiCount Toolbar Standard for MS Office / QuickTime Alternative / Real Alternative / Repligator PRO / Skype / The Gimp / Wapicode Photo Manager / Windows Media Stream Recorder

TÚLÉLŐCSOMAG

ACDSee / **Adaware SE** / Adobe Acrobat Reader / DaemonTools / DirectX / Flasheget / F-Prot Antivirus / GetRight /



mIRC / Motherboard Monitor / Nero / Opera / PowerTools / QuickTime / Sisoft Sandra / TotalCommander / WinAMP / WinRAR / WinZIP / WS Ftp / XNView

PATCH

Brothers in Arms: Road to Hill 30 1.03 Patch / Driv3r 1.01 Retail Patch / Myst 4 1.03 Patch / Need for Speed

Underground 2 1.2 UK Patch / Need for Speed Underground 2 1.2 US Patch / Painkiller 1.63 Patch / Psychotoxic 1.02

Patch / Splinter Cell: Chaos Theory 1.01 Patch / **Star Wars Republic Commando 1.0 Patch**

TRAINER

Brothers in Arms: Road to Hill 30 / Combat Task Force / Constantine / Country Justice Revenge of the Red-

necks / DOOM 3: Resurrection of Evil / Emergency 3: Mission Life / Gotcha / House of the Dead 3 / Ice Age / Konung 2 / LEGO Star Wars / Nanosaur 2: The Hatchling / Ottomatic / Robots / Special Forces Nemesis Strike / Splinter Cell: Chaos Theory / Star Wars Republic Commando / Star Wolves / **Stolen** / Street Racing Syndicate / Swat 4 / The SIMS 2: University / Troll

DRIVER

Alaplap:
nVidia - nForce 6.53 WinXP/2K WHQL
Videókártya:
ATI Catalyst 5.4 for Win2k/XP / nVidia - ForceWare 71.84 for Win2k/XP

MOD

CS: Source - Gajas Map Pack / CS:Source - PAF Map Pack 1 / CS:Source - Wizard's map pack / Doom3 - DungeonDOOM / **Doom3 - Last Man Standing** / HL2 - Adnan's Rotational Gravity Gun Mod / HL2 - Bullet Time Mod / HL2 - Crazy Ball Mod /

HL2 - Mappack Volume #6 / MOHAA - Hell in the Pacific / RTCW ET - TrueCombat: Elite / UT2004 - CarBall

TELJES JÁTÉKOK

Alien Breed 2005 / Atlantis / Boatz / Crazy Chicky / CrossFire Reloaded / David vs. Goliath / **Ghostbusters 3D**: Back in Action / Glace / GT Challenge / Kar-

ting Race / Magebane 2 / Megamunt 2 / Pong 3D tennis / Rapid Aerial Deployment / Secret Chamber / Simutrans / Streambolt / Super Monster painter extreme / The Ur-Quan Masters / Wheelie RR

RETRO

Attack of the Mutant Camels 2: Yak Attack / BMX Simulator 1986 / Centipede25 / Charred Dirt / Gormless / High

Noon / Jet Set Willy II / Kane / Kung-fu Master Returns / Mario Dash / Montezuma's Revenge / **Sam & Max: Il Caso Gilbert**

MAGYAROSÍTÁS

Astral Master / Brothers in Arms: Road to Hill 30 / Championship Manager 4 /

Driv3r / Icewind Dale II / **LEGO Star Wars** / London Racer 2 / Richard Burns Rally / SIMS2 / SW KOTOR 2

ÍGY KÉSZÜLT

The Godfather

FUN

Breakdance video / Rachet and Clank reklámok / SIMS 2: University video / Star Wars Fan filmek / Wardevil / Fun videók

EGYÉB

AROS / BeOS 5 PE v2.2 CE (magyar) / Blender / CherryOS / Euler 3D / **Háttérek** / Kapcsolódó / Képernyővédők / Képmutató / Mahjong gyűjtemény / Open Clip Art Library / Splinter Cell: Chaos Theory map editor / Webkitek

INFO GROMADA | BUKA ENTERTAINMENT | WWW.BUKA.COM/CGI-BIN/SHOW.PL?ID=22

A mai rohanó világunkban már a Pac-man is vonattal szedi össze a pöttyöket

STEAMLAND

A hármas vágányra atomtöltet érkezik, a vágány mellett kérjük, vigyázzanak...

Napjaink sablonokkal telezsúfolt világában nagy meglepetés, ha egy igazán eredeti ötletből készült termék kerül az ember kezébe. A Buka Entertainment Steamland című játékára sok mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy egy a tucatjátékok közül. A történet szerint egy régen elfeledett bolygón vidáman éldegél egy meglehetősen furcsa, gőzerővel gazdálkodó robotkolónia, akik szervetlen életformához méltóan nem valamilyen természeti jelenséget, hanem egy - az ősök által rájuk hagyott - arany színben pompázó fogaskereket imádnak. Egy éjszaka azonban a komoly érintkezési hibával küszködő (magyarul őrült) szomszéd uralkodó ellopja a szent ereklyét. Derék begőzölt robotbarátaink természetesen ezt nem veszik igazán jó néven, és azonnal megkezdik az ellenség üldözését. A háború immár elkerülhetetlen.

És akkor a piros vár elesett...

RESCUE THE RUSSIAN LEOPARD

A játék mellett találhattok egy, a WWF által szponzorált stratégiai programot is, melyben egy ritka ázsiai leopárdfajt kell megóvnotok a kipusztulástól, ill. növelni egyedszámukat. Ehhez számos eszköz áll rendelkezésetekre, szakértők, járőrök az orvadászok ellen, és persze minden dolog alapja, a pénzszerzés. Meg kell küzdenetek a folyamatos financiális problémákkal, szerencsére számos forrás közül lehet válogatni, alapítványok, a szervezet tagjai is segítenek, de jól sikerült természetfotókért is szépen fizetnek a magazinok. Akadnak segítők is, pénzügyi és természetvédelmi szakemberek, akik játék közben folyamatos tanácsokkal látnak el benneteket a minél hatékonyabb munka érdekében. Napjaink legnagyobb problémáira, a környezetszennyezésre, valamint az őshonos fajok kipusztulására hívja fel - emészthető formában, sallangmentesen - a figyelmet ez a könnyed szórakozást nyújtó program, melynek kipróbálása után talán kissé jobban átérezhetjük a természetvédők egyszerűnek korántsem nevezhető életét.

A történetbe itt kapcsolódunk be, nyilván kitalálhattátok, hogy a károsultak oldalán indulunk harcba visszaszerezni jogos tulajdonunkat. Tehetjük ezt egy amolyan ál-3D-s, Tycoon-szerű felületen, meglepően kellemesre sikerült grafikával, és lebilincselő játékélménnyel. A szokásos stratégiai kihívásokhoz képest a különbség a sajátos civilizáció „fejletlenségében" nyilvánul meg, ugyanis fémtestű bajtársaink csak és kizárólag vonatokkal tudnak közlekedni, ebből adódóan háborút is csak sínekhez kötve képesek folytatni. Szerencsére az ellenség is hasonló problémával küszködik, így az erőviszonyok kiegyenlítetté válnak

Birodalmunk összesen négy épülettel rendelkezhet, úgy, mint szervizdepó, ahol a különböző javításokat végezhetjük, ill. gondoskodhatunk a lőszerutánpótlásról; a gyáregység, ahol értelemszerűen a különböző mozdonyokat és kocsikat építhetjük meg; a termelőüzem, amely a pénzt hozza a konyhára apró dobozkák formájá-

ban; végül az erődtel védhetőek a stratégiai szempontból fontos helyek a térképen.

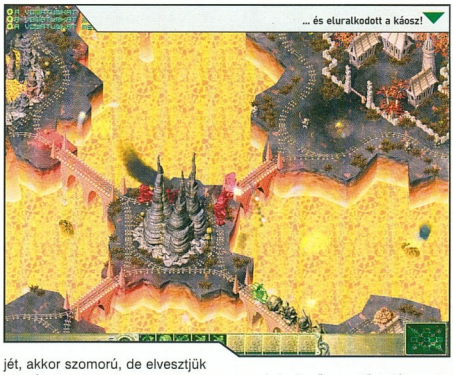
Mozdonyból kétfélét használhatunk: a sima, mezei gőzszörnyeteg mellett később megjelenik a szupermozdony, mely szebb, okosabb, erősebb és drágább is. A hozzájuk kapcsolható kocsik már jóval nagyobb számban képviseltetik magukat, van itt minden: löveg, aknavető, rakétavető, az idő előrehaladtával lőszerszállító, légvédelmi üteg, a félelmetesen hatékony lángszóró, a halálosan pusztító atomlöveg és atomrakéta, de felbukkan a repülésre alkalmas Zeppelint szállító alkalmatosság is, valamint a nevéből kitalálható funkciójú kamikáze is. A praktikus szervizkocsival nem csak sérült egységeinket javíthatjuk meg, de aknákat is telepíthetünk kedves meglepetés gyanánt az arra járó ellenfelünknek. A végére hagytam a legjobbat, a csapatszállító kocsit, amelyből csata esetén pánikszerűen ugrálnak ki, és rontanak életünkre törő ellenségeinkre a gyalogság egységei. Elég erősek, sokat segítenek, arra viszont ügyeljünk, hogy a nagy harci hévben ne hagyjuk ott őket a búzamezőn, hiszen ekkor tanácstalanul, bambán fognak ácsorogni, míg meg nem szánjuk őket, és visszagurulunk értük, hogy csalódottan visszamásszanak helyükre. Egyébként az áldozatokat a szervizdepóban pótolhatjuk, szóval nincs szükség spórolásra, minden erőnkkel küzdhetünk.

A hangulaton óriásit dob a táj, amely legnagyobb örömünkre él, tökszerű növények fejlődnek hatalmas zöldséggé, hogy aztán nagy dérrel-dúrral felrobbanva szórják szét belsőségeiket a réten, a jégtömbökön jegesmedvékhez hasonló (de valójában a jégpatkány nevet viselő) bolyhos plüssfigurák csúszkálnak hangos kiáltások közepette, az épületek között pedig buzgó bányászrobotok serénykednek. A bolygó élővilága meglehetősen változatos, a „normális" fák mellett találhatunk vattacukorhoz, ill. színes szőrcsomóhoz hasonló természeti tüneményeket is, a levegőben madarak köröznek, a tavakban pedig rájaszerű lények lebegnek. Ha pedig lemegy a nap, (szerencsés esetben) működésbe lép a közvilágítás, és beköszönt az éjszaka.

A gonosz korrodáló gőzpamacsok megtámadták a szerelvényeket...

Húsz küldetésen keresztül igazgathatjuk a vasutas robotokat, amelyek mind más élményt nyújtanak, és nagyrészt eredeti ötleteket tartalmaznak. Az első misszióban például a menekülő ellenség egy hatalmas szikladarabbal torlaszolta el a síneket, ennek felrobbantása lesz a feladatunk. Később nyomulhatunk kontinentális terepen, az örök hó és jég birodalmában, vulkánokkal szabdalt forró világokon, folyamatosan közelítve az ellenfél fővárosához, a meglehetősen furcsa nevű Csing-Klang-Klong településhez. Közben nem csak a ránk támadó ellenséges vonatok nehezítik a dolgunkat, árvizek, a forró lávában dögönyöző gólemek, viharfelhőkből le-

csapó pajkos villámok, illetve egy különleges, vonatokat zabáló szörnyeteg, bizonyos Kharübdisz is utunkat állja! Az egyik legjobb pályán a folyamatos esőzéstől megáradt folyó miatt keveredhetünk pácba, hiszen több vasútvonal is gyakran víz alá kerül, s ha ekkor vonatunk épp ott tölti ide-



... és eluralkodott a káosz!

jét, akkor szomorú, de elvesztjük szegényt.

A kezelőfelület egyszerű, és ami a legfontosabb, nem agyonzsúfolt; alul középen látható az éppen kijelölt szerelvény, egy zöld csík jelzi a szerkezet fizikai állapotát, tüzelésre képes cuccok esetében pedig egy kék vonal a lőszer mennyiségét. Amint ez eltűnik, azonnal forduljunk vissza, és látogassuk meg a szervizdepót újratöltés céljából. A jobb sarokban láthatjuk a minitérképet, ahol az ellenség következetesen gonosz csirkefogóra utaló pirossal, a mi egységeink pedig élettel teli zöld színnel vannak jelölve. Lehetőségünk van az idő gyorsítására, és ennek ellenkezőjére is, a skála 0.5-től 2-ig terjed. A sebességjelző mellett gyászos anyagi helyzetünk látható, ezzel ki is fújt a felület, áttekinthető, és minden fontos infó megtalálható rajta.

Ügyeljünk arra, hogy lehetőleg egy mozdonyhoz ne kapcsoljunk három-négymillió kocsit, ekkor ugyanis csak nyögdécselni fog, de elindulni nem. Megoldásként több mozdonyt építsünk be a sorba, így tetszőleges hosszúságú, bombaerős vonatokat kreálhatunk (Persze ha futja rá szűkös büdzsénkből). Apropó, a gép néhol igen kemény ellenfél, míg egységeinket visszatereljük szervizelni, hajlamos egész seregét újraépíteni, legjobb tehát, ha több szerelvénycsoporttal, folyamatos tűz alatt tartjuk. Ha csapatunk minden munícióját elfogyott, lehetőségünk van egyszerűen belerohanni az ellenséges vonatba, ám ezt előtte alaposan gondoljuk át, hiszen ezáltal mi is sérülünk (E drasztikus megoldást egyébként full felszereléssel is megtehetik a vérszomjasabb játékosok a SHIFT billentyű segítségével). A legjobb taktika, ha megpróbáljuk elfoglalni ellenfelünk depóját, így a vörös hadsereg képtelen lesz leamortizálódott csapatait megjavítani. Fontos, hogy ne veszítsük el mozdonyunkat az ellenség területén. Ha ez mégis megtörténik, vagy szervezzünk sürgős mentőakciót az ott ragadt lövegek érdekében, vagy vegyünk könnyes búcsút tőlük.

Mindent összevetve remek szórakozás a Steamland. Nehéz megtalálni azt az összeállítást, amelylyel könnyű győzelmet arathatunk, a dolgunkat nehezítő elemek kellő kihívást jelentenek, miközben haladunk előre a történetben. A végére nagyon bedurvul a játék, óriási csatákban vehetünk részt, nem kímélve a vasat és a lőszert, hatalmas tűzvihart zúdítva szerencsétlen ellenfelünkre (pechesebb esetben azonban mi kapjuk, az pedig nem valami kellemes). Bátran fogjatok hozzá a telepítéshez, biztos vagyok benne, hogy sok embert fog hosszú órákig a képernyő elé ragasztani.

babbit
babbit@pc.games.hu

NE VEDD ZOKON - ÉS KOMOLYAN...

Április elseje után mi is lehetne egy nyitócikk témája, mint a maga a tréfa, mely néha ártatlan mókából - köszönhetően az emberi természetnek - vaskos átveréssé növi ki magát.

Az ember társasági lény. Imádja, ha a középpontban lehet, ha róla beszélnek, ha ő lehet az ember, aki mindent tud, a jól értesült bennfentes. Sokan ezért az érzésért mindenre hajlandóak. Például ha nincs hír, gyártanak. Fantasztikus érzés bedobni egy szenzációt, aztán learatni a babérokat. Az ősidőkben nehéz dolga volt ezen "sikerhajhászoknak", hiszen túl merész vetiteshez már valamiféle bizonyíték is kellett volna. Ahogy azonban fejlődött a technika és a civilizáció maga, egyre könnyebb lett a helyzet. Az első ügyes próbálkozások a fotólaborokban keletkeztek, a képeket az újságok kiválóan el tudták adni - külön cikk témája lehetne, mindezt hogyan használta fel például a politika (a kommunista Szovjetunió legendás hazugsággyárral rendelkezett, zseniális retusálások készültek az 50-es években). A lendület a tömegkommunikációs eszközök, a média egyre nagyobb térhódításával egyre nőtt - elég talán Orson Welles 1938-as rádiójátékára gondolnunk: a "Világok háborúja" élő közvetítése olyan jól sikerült, hogy fél Amerika rémült menekülésbe fogott a Földet elözönlő marslakók elől, a rendőrség csak nehezen tudott felülkerekedni a pánikon. Korunkban aztán "eljött a Kánaán": az Internet csodálatos eszköz az álhírek terjesztésére, a modern számítástechnikai eszközökkel és szoftverekkel szinte gyerekjáték a "bizonyítékok" gyártása. Legtöbbjük nem tartozik a csalás fogalomkörébe, tréfás kísérlet csupán a tömegek megvezetésére, ezekre egy közkeletű idegen kifejezés is keletkezett: a hoax.

Célozz és lőj

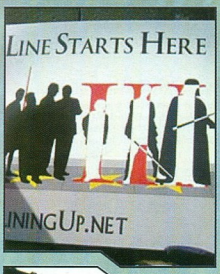
A világháló történetének legnagyobb hoaxa közel 8 éve él és virágzik. 1997 novemberében az iowai egyetem egy unatkozó diákja, Bryan Mack megírt egy mókás levelet: „Nevem Bill Gates. Írtam egy e-mail követő programot, amely mindenkit feljegyez, aki ezt a levelet továbbküldi. A további kísérlethez a segítségedre van szükségem. Küldd tovább ezt a levelet mindenkinek, akit ismersz, és ha az eljut 1000 emberhez, a listán szereplő minden egyes személynek 1000 dollárt fizetek saját zsebből. Sok sikert! Barátod, Bill Gates." Olyannyira megtetszett műve, hogy elküldte a mellette dolgozó haverjának. Ez épp Hálaadás előtt volt, és amikor visszatért, a postafiókja dugig volt több ezernyi válaszlevéllel. A kis tréfa ijesztő méreteket öltött - a leveleken már nem az ő címe szerepelt feladóként, hanem a gatesbeta@microsoft.com, és egy Windows98-at is ígért jutalmul, de kapott levelet az ifjabb Walt Disneytől is, mely 5000 dollárral és ingyen vakációval kecsegtetett. A Microsoft elnöke egyébként rendszeres főhőse a hasonló mókáknak - a legfrissebb hír, hogy át akar térni az iszlám vallásra. Az álhír az iraqitek.com weboldalon jelent meg, megfelelő illusztrációval, és pillanatok alatt elterjedt, a Google már komoly helyen jegyzi az ezt firtató kérdéseket. 1994-ben egyébként az is „kiszivárgott", hogy a redmondi óriás megvásárolja a katolikus egyházat, az alelnök II. János Pál pápa lesz, a szentségeket on-line el lehet érni Microsoft Network-ön keresztül, és egy új szoftver, a Microsoft Church akkor is letölti az égi áldást gépedre, ha épp távol vagy tőle. A dolog olyan komolyra fordult, hogy a cég 1994. december 16-án kénytelen volt hivatalos közleményt kibocsátani, melyben megcáfolta mindezt. Természetesen a céltábla, vagyis a befogadó oldal kiválasztása elsődleges a tréfa elsütése szempontjából. Az egyre nagyobb profitot termelő és tömegekhez szóló játékipar napjaink egyik főszereplője. Idén februárban került fel például az Internetre egy beszkennelt, szép színes, három oldalas cikk, mely állítólag a Wired Magazin aktuális számában jelent meg - az alany nem más, mint Hiroshi Yamauchi, a Nintendo korábbi elnöke. A cikk egyébként nagyon humoros, megkapja benne a Sony is rendesen, nem beszélve az USA-ról. A 77 éves mester például elmondja benne, hogy egy tárgyaláson arra a felajánlásra válaszul, hogy a Microsoft megvenné a Nintendót, azt mondta Steve Ballmernek, a cég elnökének: „Hé Ballmer, miért nem kapod be a sárga kis golyóimat?". A cikk olyan jól sikerült, hogy például az inquier.net hírportál valósnak hitte el, így a japán nagyvállalat is kénytelen volt hivatalosan megcáfolni azt (miközben elárulták, maguk is jót nevettek az egészen). Angolul tudók megtalálják a sztorit a *gc.advancedmn.com/article.php?artid=4086* címen.

A New York-i Parsons Egyetem egyik diákja, David Yoo 2002-ben egyenesen azt a vizsgafeladatot kapta, hogy készítsen egy működő hoaxot. A fiatalember a GTA3 körüli médiabotrány nyomán úgy döntött, ellenoldali hőskent száll harcba, így „létrehozta" a MAVAV (Mothers Against Videogame Addiction and Violence, [anyák a videojáték-függőség és az erőszak ellen]) szervezetet, saját weboldallal, a www.mavav.org címen, harcot hirdetve a gyermeki lelket és testet romboló játékok ellen. Az igényesen összerakott weblapon olyan - egyébként soha el nem készített - cikkek publikálását ígérte meg, mint az „E3: The Evil Entertainment Expo", a „Splinter Cell: How-To Kill", vagy az „EverQuest: A Threat to Society?". Az oldalt négy népszerű játék-site fórumán hirdette meg; a kísérlet fényes sikert aratott, egy hét alatt 30 ezer látogatót regisztrált az oldal, és 1500 e-mail érkezett. A Slashdot hamarosan lebuktatta őt, a cikk megjelenésének estéjén 60 ezren keresték fel a weblapot, és döbbenetes módon sokan további támogatásukról biztosították a szervezetet a nyilvánvaló átverés tényének ellenére - de ez már komoly szociológia tanulmány témája lehetne... A hoax egyébként nagy sikert aratott, foglalkozott vele az Edge magazin, a CNN, és az Electronic Gaming Monthly Magazine is.

Fanatizmus, oh!

Ha már az előbbi témánál picit tovább piszkáltam a hoax természetrajzát, nem tudom megállni, hogy ne írjam le az egyik legfrissebb hírt: 46 nappal az új Star

Wars film bemutatója előtt a fanatikus rajongók már megkezdték a liningup.net által szervezett sorban állást a hollywoodi Grauman's Chinese Theater előtt, mely hagyományosan az SW-filmek „szentélye". A probléma ezzel csak az, hogy a premier idén nem ott lesz, hanem pár tömbbel arrébb, az ArcLight mozban. És akkor miért mégis ott állnak a komák? Nos, az előző két alkalommal, 1999-ben és 2002-ben elterjedt a hír, hogy nem a Chinese-ben lesz a bemutató, és így sokan az utcán rekedtek. Most a 20th Century Fox adta ki a közleményt, hogy idén valóban az ArcLight lesz a helyszín, ám a rutinos fanok ennek már nem dőlnek be. Ők kitartanak a „kínai" előtt, és igérik, ha pórul járnak, a gatyát is leperlik George Lucasról. Hát, nem könnyű szituáció... (Megjegyzés: érdemes megnézni az említett liningup.net weboldalt, számomra egészen döbbenetes, erről akár könyvet is lehetne írni.)



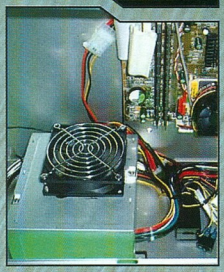
Egyébként a Star Wars más őrültségekre is rávette az embereket. 2001-ben például népszámlálás volt Nagy-Britanniában, és ennek előkészítésekor egy e-mail kezdett keringeni az országban: ha legalább 10 ezer ember jedilovagnak vallja magát a „vallási hovatartozása" rovatban, a kormány kénytelen lesz elismerni a „jediizmust" hivatalos valásként, erre még egy weboldal is született (jediism.org - már nem működik). A hatóságok persze minden szinten cáfolták ezt, ám több ezer ember úgy gondolta, megér egy próbát a dolog. Az OSN-t (Nemzeti Statisztikai Hivatal) olyan mértékben árasztották el ezek a bejegyzések, hogy kénytelenek voltak azonosítószámot (a történelmi hűség kedvéért: 896) rendelni a „jediizmushoz", és ezt a hívek azonnal sikerként könyvelték el. A népszámlálás végeredményeként

nyeként aztán kiderült: a szigetországban több jedi van, mint zsidó. Az őrület Ausztráliára is kiterjedt, ahol szintén az évben volt az összeírás, így az ottani hivatalos évkönyvekben ez szerepel: jedi vallású - 70 ezer fő....

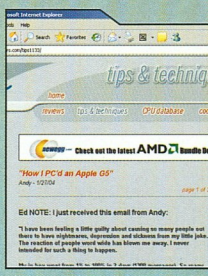
Y2K BUG

A történelem egyik legnagyobb hoaxa valószínűleg a 2000-es év problémája körül alakult ki, idehaza is teljes volt az őrület, bizonyára mindenki emlékszik rá. Nagyon jól le lehetett mérni a pánikot és bizonytalanságot például a híres angol sörmárka, a Guiness áprilisi tréfáján. A gyár 1998. március 30-án sajtóközleményben tudatta, hogy megállapodva a Régi Királyi Obszervatóriummal, 1999 végéig a greenwich-i középidőt Guiness középidőnek keresztelik át, és a másodperc neve „pint csepp" lesz.

A mókát a Financial Times azonnal vezető hírként közölte, jó példaként arra, egyes cégek hogyan akarnak hasznot húzni a millenniumból, aztán győztek persze helyreigazítani. De ott volt például egy kanadai rádióállomás '99-es áprilisi tréfája is, melyben közölték: a 2000 előtt kiadott zenei CD-ket a lejátszók nem lesznek képesek kezelni - szerencsére kapható 2$-os áron egy hologramos matrica, mely a korongra ragasztva megoldja a problémát. Az elkövetkező napokban (tehát még a móka leleplezése után is) gyakorlatilag használhatatlanná váltak a stúdió és a kanadai lemezgyárak telefonvonalai...

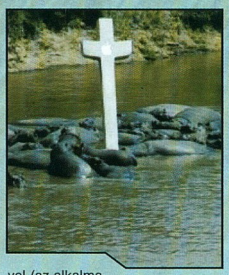


Fentiekből is leszűrhető, hogy a hiszékenység mellett a fanatizmus az egyik legjobb táptalaja a hoaxnak. Az egyik legdöbbenetesebb eset 2004 januárjában történt meg. Egy Andy nevű srác egyik barátjától egy üres Macintosh G5 házat kapott. Mivel egy másik haverja nagy Mac-őrült volt, gondolta, megtréfálja kicsit, és belerakott egy Biostar Micro ATX alaplapot, egy 2200-as Athlon XP-vel, tápegységgel, zöld neonnal felmoddolva. Látva poénja sikerét, kitalált hozzá egy mesét - nevezetesen, hogy a 3000 dolláros G5-öt karácsonyi ajándékba kapta szüleitől, de mivel ő PC-párti, ezért szétvágta, kidobta belőle a duálproc-it, meg mindent, ami Mac volt, és beleépítette a saját cuccait. A sztorit, részletes fényképekkel illusztrálva elküldte az *overclockers.com* weboldalnak, csak poénból - a szerkesztő viszont kirakta az oldalra, mondván, ekkora



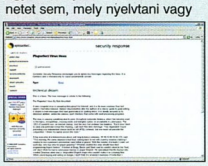
őrültséget ő még nem látott. Nos, senki nem gondolta volna, hogy mi lesz belőle... A hír pillanatok alatt szétfutott, az OC minden idők legnagyobb, napi 300 ezres (!) látogatószámát könyvelte el, Andy postafiókja 2 nap alatt megtelt 1300 e-maillel, és nemcsak USA-beliek írtak, de a világ minden tájáról - Kanada, Mexikó, Brazília, Spanyolország, Írország, Nagy-Britannia, Németország, Portugália, Szingapúr, Japán, Tajvan, Új-Zéland, Ausztrália - érkeztek üzenetek. Ezek legtöbbje egyébként elképesztő hevességgel támadta a fiút: „ha most itt lennél, a jó öreg Glock-kommal lőném szét a hülye fejed", „ez megszentségtelenítés, melyért örök kárhozat lesz büntetésed", „ezzel megváltottad a jegyed a pokolba", „én szülő vagyok, és ha a fiam ilyet tenne, megölném". Mivel elég félelmetes volt mindez, a srác az OC-n közzétette a valós történetet, ám erre újabb áradat érkezett - a Mac-fanatikusok nem hittek neki, úgy gondolták, ez csak fedőtörténet, melyet védekezésül talált ki... A sztori megtalálható az alábbi címen: *www.overclockers.com/tips1133/.*

Ha már az Apple szóba került, hadd szúrjak be ide egy idei április elsejei tréfát. A „The Register" IT-portálon jelent meg a hír, miszerint Steve Jobs, az Apple (és „mellesleg" a Pixar) elnöke jövő hónaptól az IKEA vezére lesz. Ennek alapja nyilvánvalóan Jobs designeri tevékenysége, melyet kifejtett „almás" cégénél - a cikkben egy hajlított lemezszék prototípusát is bemutatták, Apple-logóval, és az ülőfelületből kiálló „kényelmes" tüskével (az alkalmatosságot a középkori kínzások nagymestere után Torquemada névre keresztelték), illetve egy Bönö nevű titánkeresztet, mely a sivatagot folyóvá változtatja, valamint egy korszerű csomagolási technika leírását is. A cikk az alábbi címen található: *www.theregister.co.uk/2005/04/01/steve_jobs_joins_ikea/.*



A NYELVÉDŐ VÍRUS

Az e-mailes hoaxok egyik jól sikerült példánya arról tájékoztatta a világot, hogy egy „Strunkenwhite" (illetve más forrásokban „Pluperfect") nevű kártevő ütötte fel fejét, mely még a Csernobil vírusnál is veszélyesebb. Lényege, hogy a megfertőzött gépről nem enged ki egyetlen olyan elektronikus üzenetet sem, mely nyelvtani vagy



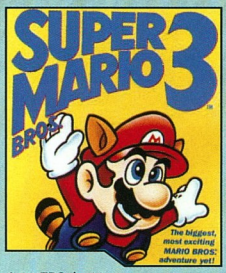
helyesírási hibát tartalmaz. A hoax olyan jól sikerült, hogy az általa keltett nagy forgalom miatt a Norton gazdája, a Symantec kénytelen volt felvenni azt az adatbázisába *(www.symantec.com/avcenter/venc/data/pluperfect-hoax.html).*

De kanyarodjunk vissza a rajongási hoaxokhoz. Nem is olyan régen kering a neten egy másik jól sikerült, ám elég munkás tréfa végeredménye. 2003. közepén bukkant fel több helyen egy kis videó (letölthető a *media.ebaumsworld.com/index.php?e=moSMB3.wmv* címről, de még a download.com oldalon is fent van), amellyel még a Guiness Rekordok Könyvében is szerepel, tehát a befogadó oldal több millió embert jelent - ebből is látható, micsoda hatalmas lehetőség a világháló a tréfás kedvűek és pihentagyúak számára.

Határtalan ötletek

Ha nyitott szemmel járunk az Interneten, jó pár olyan elképesztő oldalra lehet bukkanni, ami fényesen bizonyítja, a fenti japán fickóhoz hasonlóan hány ember nem sajnálja az időt valami ütős dolog létrehozására. A legjobb példa erre talán a Landover Baptist Church weboldala, mely Jézus nevében veszi fel a harcot a világot megrontó gonosszal. Külön akcióik vannak gyerekeknek - például a www.landoverbaptist.org/news0104/ps2.html lapon ingyen PS2-t kínálnak, ráadásul egy módosított Tony Hawk's Underground játékkal, melybe be lehet tölteni Jézus arcmását, és ez automatikusan megnyitja a „God Mode"-ot. Az oldalon részletes útmutató található a rendelésről: csórd el egyik

szülőd hitelkártyáját (üres csekk még jobb!), majd hívd fel egyházunkat, diktáld be a megfelelő adatokat, és máris megy a csomag. Megtalálható itt egy módosított Unreal Tournament 2004 is, mely-



ben egy Morimoto nevű japán koma 11 perc alatt végigjátssza a Super Mario Bros 3 játékot. Igen sok leborulást sopört be érte, aki kíváncsi és angolul ért, keressen rá a Googleben (mario 3 11). Az egyik japán oldal aztán leleplezte a dolgot. A fickó emulátoron játszott, folyamatosan rögzítve a játékot, mentés, visszatöltés, ezerrel, aztán nekiállt összerakni az egészet.

A 30 FPS és 11 perc kb. 20 ezer képkockát jelent, amit felszorozhatunk jó párral, hiszen számtalan nekifutás kellett a sikeres melóhoz - a jóember elmondása szerint két évig dolgozott a projekten. Hiába, ha egy japán valamit a fejébe vesz...

Mindesetre igen jól „célzott" a készítő, hiszen a játék 18 millió példányban kelt el, maga a franchise az elmúlt 20 évben közel 160 milliós értékesítéssel büszkélkedhet,

melyben a kis keresztény katonák segíthetnek Jézusnak a George W. Bush második elnöksége alatt kitört Armageddon végső csatájában a bűnösök lemészárlásában. Természetesen nem kell komolyan venni mindezt - ez egy igen jól sikerült paródia, aki ért angolul, remekül szórakozhat a rettenetes mennyiségű anyagon, ám szerintem ijesztő eredményre vezetne egy felmérés, hányan hiszik azt ma is az USA-ban, hogy e mögött valódi szervezet áll; mindenesetre az oldallal jó pár fórumon lehet találkozni, egészen komoly hangvétellel...

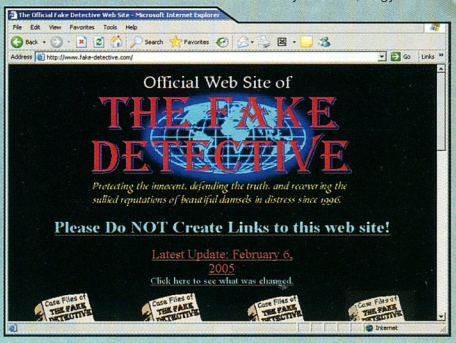
Az ötletek tárháza egyébként kimeríthetetlen. Az egyik legdöbbenetesebb „szolgáltatás" a *www.uncoolcentral.com/DVDrewind.htm* címen található - egyetlen dollárért az elejére pörgetik a DVD lemezedet!

Az analógia nyilván a VHS-korszakból ered, és bőven el tudom képzelni, hogy van ember, aki szentül hiszi, hogy a DVD-nél is meg kell (meg lehet) ezt tenni. A megoldás kényelmes - megadod a hitelkártyád számát, behelyezed a meghajtódba a korongot, és 59 másodperc múlva a weboldalon megjelenik a „visszapörgetés sikeres" üzenet. A site külön felhívja a figyelmet, hogy ne dőlj be a „99 cent / 30 mp" hirdetéseknek, azok csalások, és tönkreteszik a meghajtódat. Mindez persze a csalás kategóriába esne - ha működne az oldalon elhelyezett PayPal gomb, ám így egyértelműen hoax, egy pihentagyú embertársunk szüleménye (mindesetre, ha valami belső rutin számolja a gombra kattintások számát, abból komoly statisztikákat lehetne gyártani). Ám úgy tűnik, az ötlet annyira bevált, hogy egy másik „szellemóriás" továbbfejlesztette, így a *www.dvdrewinder.com* oldalról immár „igazi" készülék is rendelhető, mindössze 21.99$ áron (durván 4000 forint), mindenféle extrákkal. Kíváncsi vagyok, hányan rendelik meg teljesen komolyan a kütyüt...

EBAY

Az Internet legnagyobb aukciós oldalának különös árucikkeiről könyvet lehetne megtölteni. Volt, aki egész Nyugat-Virginia államot kínálta fel, és már 100 milliónál tartott a licit, amikor leállították. A legjobb azonban 2004 nyarán bukkant fel: valaki az Internetet magát árulta! A mellékelt fotó egy fényes, fekete gömböt ábrázolt, az eladó egy „hitelesítő okmányt" is kirakott mellé. Természetesen az eBay gazdái hamar kilőtték ezt a cikket is...

Természetesen ez a cikk nem akart teljességre törekedni. A csalásokról, melynek táptalaja szintén az Internet, nem ejtettünk szót, az akár külön cikk témája lehet, hiszen sajnos nagyon sokan esnek áldozatul az ügyeskedőknek. Ugyancsak nem akartam kitérni amúgy egyik kedvenc témámra, a legtöbb hoax mögött álló fényképmanipulálásra, mely az egyre jobb célszoftvereknek köszönhetően ma már gyerekjáték - akit például a híres hölgyekről készült „szenzációs meztelen képek" lélektana érdekel, látogasson el a *www.fake-detective.com* oldalra, ahol megtalálja a leghíresebb képeket és ezek leleplezését. Számomra valóban az a legelképesztőbb, hogy sok embertársunk időt, és sokszor pénzt sem kímélve gyártja egyik hoaxot a másik után - ennél már csak egy döbbenetes tény van: a tréfáknak bedőlő emberek száma, akik sokszor még a móka leleplezése után is szilárdan hisznek annak igazában. És épp ez, ami a fent említett csalók kihasználnak, az emberi butaság és hiszékenység mérhetetlen volta - ám ne legyünk igazságtalanok: ehhez, „hála" a mai technikának újabb réteg rakódik: a valóban jól sikerült hamisítások olyan mértékben mossák el a kitaláció és a valóság közti határt, hogy néha bizony a legjózanabb, legóvatosabb ember sem tudja eldönteni, a szemének higgyen, vagy az eszére hallgasson. És - főleg a jövőre nézve - talán ez a legijesztőbb...



}{redenc
kredenc@pc.games.hu

APRIL'S FOOL

Talán kevesen ismerik a *samfisherblog.com* weboldalt, mely **Sam Fisher** online naplója, unatkozó Ubisoftosok és elkötelezett Splinter Cell-rajongók közös találkozóhelye. Nos, március 31-én Sam bejegyezte, hogy Grimsdottir szereti a bolondok napját, és már készülődik valamire - a nagy napon aztán a fekete-zöld oldalt rikító rózsaszín váltotta fel, szívecskékkel, cicákkal, igazi lányos bemutatkozással. Másnap persze visszakerült az eredeti lap, Fisher bejegyzésével: „Gratulálok Grim a lapom meghekkeléséhez, remélem ez volt karriered csúcspontja,(...) én a helyedben mostantól kerülném a sötét helyeket.". (A cicás lap persze még elérhető az oldalról.)

A GameSpot adta hírül, hogy az EA új játékstílust hoz létre, a MOH és a Street Sport szériák keresztezésével. A **Medal Of Honor Street** a legintenzívebb utcai összecsapások helyszínein - Sztalingrád, Caen, Berlin - játszódik, Los Angelesből és New Yorkból verbuvált deszantosokkal, akiknek hangját hip-hop sztárok kölcsönzik, Ice-T, Ice Cube, és a Beastie Boys. A házasság eredményeként például lehetőség lesz akrobatikus ugrások közben több fegyverrel tüzelni, ezzel amolyan John Woo-hangulatot teremtve, és bónuszpont jár a beszélő náci ellenfelek megöléséért, melyet az ellenséges állások lerohanása közbeni turbómozgásokra lehet elkölteni.

Ugyancsak a GameSpot hírre volt, hogy az Atari játékot készít Michael Cimino legendás **Szarvasvadászából**, és erre meg is nyerték a két főszereplőt, Robert De Nirót és Christopher Walkent, a fejlesztő a 2015 csapata (Men of Valor). A játék sportszimként indul, ha elég vadat lőttünk, átmegy FPS-be, ahol Vietnámban nyomulunk, akár co-op módban is, és persze játszható lesz a híres orosz rulett is, ráadásul on-line.

Újabb fricska a GameSpotos srácoktól: az EA 10 éves exkluzív szerződést kötött a **Nemzetközi Curling Szövetséggel**. Válaszul a Take-Two az USA krikettszövetségével kezdett tárgyalást, ám azok húzódoznak, mivel mind a Sony, mind a Nintendo e sporton alapuló játékokat fejleszt. A harmadik nagy kiadó, az Ubisoft eközben a petanque-hoz hasonló boccagolyó nemzetközi szervezetét környékezte meg, miközben megvette a Microsofttól a sportjátékok motorját, és leszerződött Vijay Singh profi golfozóval.

Egy angol multiplayer fórum adta tudtul, hogy a Konami klasszikus **Frogger** játékából MMO készül, a Flairloops Interactive fejlesztésében. A sztori 40 évvel az eredeti történések után indul, a játékos a főbéka számtalan porontyának egyike - ebihalként kezd, ebből kell szép varanggyá fejlődnie. Természetesen sofőrök és krokodilok is lehetünk - mindenki először 1-2 hétig tapasztalatot gyűjt, ebihalak úszkálnak és lábat növesztenek, járművesek tanpályán gyakorolnak, a krokik fő tantárgya pedig: „hogyan álcázzuk magunkat fatörzsnek a békák megtévesztésére".

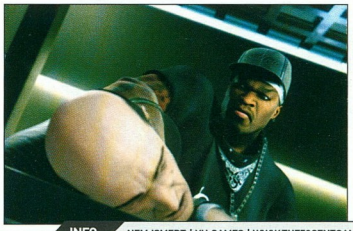
A GameSpot szörnyű tragédiáról számolt be: a tengeri teknősök paradicsomában, a mexikói Las Tortugas de Jesusban egy 16 éves srác páros lábbal ugrált az állatokon, 34-et megölt, 15-öt megsebesített. A hatóságok megállapították, hogy „az elkövető egy **Super Mario Bros** nevű játékot utánzott, melyben egy Mario nevű, olasz állampolgárságú vízvezeték-szerelő teknősökön ugrál, ezzel megöli őket és tetemüket fegyvernek használja". A tettes elmondta: „Az élet egy videojáték. Ha nem ugrálok a teknősökön, szárnyat növesztenek, és elrabolják a hercegnőt. És akkor mit csináltatok volna, he? HE?" A játékot gyártó Nintendo képviselője részvételét fejezte ki az áldozatok legközelebbi hozzátartozóinak.

A **World of Warcraft** hivatalos oldala igazán meggyőző képekkel (és egy gusztusos háttérképpel) illusztráltan jelentette be a Blizzard és a „híres" (persze nem létező) Pandaren Xpress kínai kajákat kínáló gyorsétterme lánc megállapodását. A játék parancssorába begépelve a *../panda* utasítást, megjelenik a játékba integrált éttermi menü, melyből kiválaszthatod a megfelelő táplálékot, és pár perc múlva a futár már kopogtat is az ajtódon vele. Ráadásul a rendelés mellé a játékban kapsz egy szerencsesütit is, mely nemcsak jóslatot közöl, hanem félórás pozitív (vagy épp negatív) hatással is megjutalmaz.

Az RPG Codex fórumán jelent meg a szenzációs hír, miszerint a Bethesda bejelentette: az Obsidian a korábbi részek alkotóinak közreműködésével elkezdte a Fallout3 befejezését, immár **Fallout4** munkacímmel. A hír mellett igazi mulatság volt a bejegyzés dátumát nem néző olvasók hozzászólásait olvasni...

Az IGN áprilisi híre szerint a „Per" rovatunkban is szereplő videojáték-ellenes ügyvéd, **Jack Thompson** véletlenül önmagát perelte be, de cégének sikerült kimagyaráznia őt, az apró betűs részek értelmezésével. Thompson új beadványa, a „Morális ítélkezés társasága különféle kurafik ellen" értelmében minden emberi lény perbe fogható, aki öt mérföldnél közelebb kerül egy PS2 konzolhoz. Thompson maga nem nyilatkozott, mivel épp Stockholmban tartott előadást a kézben tartott PS2 játékvezérlők visszafordíthatatlan agysérülést okozó hatásáról...

Snoop Dog (Fear & Respect) mellett 50 Cent is beszáll a buliba, egyszemélyes hadsereg ként vétve fel a harcot New York drog-alvilágával és egy nemzetközi összeesküvéssel. A játék írója ugyanaz a Terry Winter, aki a híres repper főszereplésével készülő, részben önéletrajzi film forgatókönyvét is jegyzi (ő a szerzője a Maffiózóknak is, a film rendezője pedig Jim Sheridan - A bal lábam, Apám nevében, A bunyós, Amerikában - lesz). A grafika az eddig látottak alapján elképesztő, csakúgy, mint a játékban megjelenő erőszak. A sötét hangulatú, depresszív verbált 50 Cent zenéje árnyalja, régen látott hangulatot teremtve. Büntetni fog!



INFO NEM ISMERT | VU GAMES | WWW.THE50CENTGAME.COM | 2005 TELE

50 CENT: BULLETPROOF

ENEMY IN SIGHT

ÚJDONSÁG

INFO ILLUSION SOFTWORKS | ATARI | MÉG NINCS NEKI | MÉG NEM TUDNI

A Hidden and Dangerous és a Mafia alkotói hullámlovaglásba kezdtek, hiszen új játékuk erősen a mainstream kategóriába esik. Az USA és Oroszország közeljövőbeli csatájába keveredünk, ahol modern arzenállal kell felvennünk a harcot: géppuskákkal, lézer irányította rakétákkal, tankokkal, helikopterekkel, etcetera. A szóló mód küldetésalapú, Anglia, Németország és Csehország területén kell hősünkkel vitézkedni, a multi viszont igen erős lesz, csapatalapú, speciális mókákkal. A műholdfelvételek és digitális fotók alapján újraépített terepek 100 négyzetkilométeresek lesznek, de némi trükkel ezt 900-ra nagyították fel a készítők. Minden épület meglátogatható, minden elpusztítható, lehet tehát őrjöngeni jól. A grafika a csehektől elvárható színvonalú, reméljük, a H&D2 hibáival nem találkozunk, és akkor nagyon fogunk örülni.

PREYGROUND

INFO FROZENBYTE | MÉG NEM TUDNI | WWW.PREYGROUNDGAME.COM | 2005. III. NEGYEDÉV

A friss finn csapat első játéka saját motorjuk erődemonstrációja lesz. Az izometrikus, külső nézetű akció a jövőben játszódik, ahol a Jupiter holdján, a Ganymedesen épült kolóniát mérges alienek támadják meg. Hősünk, baráti erőktől támogatva nekiáll a hentelésnek, melyben fejleszthető, high-tech arzenál segíti - plusz egy zseblámpa, mert az ellen nem szereti a fényt (kis félremosoly a Doom3-ra...). A felső nézet régi, kedves címeket idéz, és nem is néz ki csúnyán a stuff, ráadásul a nagyzenekarral feljátszott zene is kellemes. Az epikus, 10 küldetésre tagolt sztorimód 10-20 órányi játékot ígér, multiról még nincs döntés, co-opra van erős remény.

Újabb sokkoló képek jelentek meg az idei év sokunk által legjobban várt játékáról (bár azt nem tudom, hogy fog átmenni mindez az ESRB szűrőjén) - no és a lezajlott zártkörű multiplayer bétateszt beszámolói. A hagyományos eszközökön - dupla pisztoly, puska, AR, nailgun - kívül a két favorit a Battle Cannon, mely sűrű golyózáporát erős légnyomásszerű hatással erősíti, és a brutális

„egy lövés - egy halál" plazmafegyver. Azt mindenki kiemelte: ez nem agyatlan mészár-FPS, ha nem használod a fejed, a legjobb páncélzat ellenére is pikk-pakk lepadlózol. Meglepő módon a tárgyak fizikája nem annyira valós, mint a HL2 esetében volt, azért ezen remélem még faragnak az urak. A karakteranimáció viszont remek, végre egy játék, ahol realisztikus módon és sebességgel tudsz rohanni. Csak már itt lenne...

INFO MONOLITH | VIVENDI | WWW.WHATISFEAR.COM | 2005. SZEPTEMBER 2.

F.E.A.R.

NAGYON VÁRJUK

BÜNTI

Doomos hangulatú kép jelent meg a javában készülő **Quake 4**-ről, mely a második etap folytatása lesz. Akkor ott ért véget nagyjából a sztori, hogy hősöd egy szál maga betört a Strogg bázisra, leállította annak védelmét, és megölte a központi agyat, Makront. Nos, a kiberharcosok elég hamar ismét összerendeződtek, ám mivel védelmük még romokban, itt a nagyszerű alkalom, hogy egyszer és mindenkorra leszámoljon velük az emberiség. Ezúttal azonban - éljenek a friss trendek, köszönjük, Halo! - nem vagy egyedül: hősöd Matthew Kane, a Föld inváziós erőinek, azon belül is a Rhino Squad csapatnak tagja. Egy hadseregnyi bajtárs oldalán harcolsz, bőséges arzenál és persze harci jármű áll rendelkezésetekre, hogy megvívjátok „a világok közötti hősi és epikus háborút". Ámen.

Szintén kikerült egy elég kevesetmondó, ám persze szemnek kellemes kép a nyáron várható **Half-Life2: Aftermath** anyagról. A találgatások ellenére ebben nem Alyx lesz a főszereplő, viszont fontos szerepet kap - a fejlesztők igazi „fegyvertárs" szerepét szánják neki, „nagyon érdekes interakciókkal". A főszereplő Freeman lesz, ha minden jól megy, mert bár a kiadott rövid sztoriösszegzésében nem szerepel a neve, az író Tim Edwards pótlólag sietett hozzátenni, hogy ő lesz a főhős. Íme a rezümé: „A Citadellában jelentős károkat okoztál. Az egész hely lassan elpusztul, magával rántva City17 városát, és annak közvetlen környékét. Te és Alyx vezetitek a menekülést a városból, egyre közelebb kerülve a játék végében szereplő lényekhez és eseményekhez." Érdekesen hangzik, főleg a HL2 végére gondolva...

ZÁRÓRA

Sajnos (amúgy a játékipar mai helyzetéből táplálkozó) szkepticizmusomnak igaza lett; ami előző számunkban még csak baljós sejtés volt, mára valósággá vált - a **Troika Games** becsukta kapuit. Az egyik alapító, Leonard Bojarszkij egy interjúban elmondta, a fő ok a kiadók mai menetrendje. A játék kiadásáról szóló tárgyalások több hónapot vesznek igénybe, mire a különféle osztályok és vezetőségek egyenként rábólintanak, majd ugyanennyi idő, mire előkerül a fejlesztéshez szükséges tőke. Az orosz fiúk fél éve tárgyaltak új játékuk kiadásáról, és beleuntak, mondván, így nem tudnak dolgozni. Annyit elmondtak, bár nagyon el vannak keseredve, és „érzelmi űrben" lebegnek, ha valami tőkeerős cég megkeresné őket, szóba jöhetne az újraindulás. No comment, ahogy az angol mondja...

Szintén előző számunkban adtunk hírt arról, hogy az EA bezárja a **Westwood** stúdiót. Nos, a régi C&C arcok új helyet találtak a Petroglyph szárnyai alatt - és a csapat egyre nő. Legutóbb Adam Isgreen (az RA és a TS vezető tervezője) és Chris Rubyor tervező igazolt át az „őslényesekhez", akik épp a *Star Wars: Empire at War* RTS-t lézerhegesztik. Sok sikert nekik!

Az április 8-án megjelent, középszerű Splinter Cell-klón, a Stolen fejlesztőgárdája, a Londonhoz közel tevékenykedő **Blue 52** is befejezte működését. Az ok itt is anyagi, nem volt fedezet a fejlesztők és egyéb technikai jómunkásemberek kifizetésére. Hírek szerint egy pár melós új helyen még lesorjázza a Stolent, a többiek valamikor még idén, év közepén új bodegát nyitnak Curve Games Studios néven.

Tovább folyik az **Eidos** körüli (bocsánat a kifejezésért) cirkusz. Két számmal korábban már megszellőztettük a hírt, miszerint az Elevation Partners nevű tőkebefektető cég, melynek igazgatótanácsában a U2 frontembere, Bono is helyet foglal, és egyik alapítója John Ricciitello, az Electronic Arts korábbi elnöke, komoly befektetésre készül a játékiparban. Nos, a cég március 21-én felajánlott az angol kiadóért 71 millió dollárt, ez 50 cent/részvény értéket képvisel, az Eidos papírjait ekkor 44.75-ön jegyezték, azaz elég jó ajánlatnak számított. A kiadó igazgatótanácsa elfogadta ezt, és a részvényeseknek kiajánlotta. Egy napra rá a rivális SCi 76 milliós ellenajánlatot tett, ami 53.6 cent/részvénynek felel meg. Ezzel alaposan feladta a leckét, hiszen ha ezt választják a részvényesek, az Eidos angol kezekben maradna, és létrejönne a szigetország legnagyobb és egyben legerősebb kiadója. 29-én az angol Schroder befektetőcég elnyerte a részvények 20%-át birtokló tulajdonosok „áldását", azaz effektíve a kiadó 20%-a az SCi kezébe került, majd 31-én jött az újabb „csábítás": 6 Eidos részvényért 1 új SCi értékpapír, mely az aktuális tőzsdeárfolyamon 73 cent/részvény ajánlatnak felel meg. Április 7-én erre már az igazgatótanács sem tudott mást lépni: megváltoztatva döntését immáron az SCi ajánlatának elfogadására ösztönözte a részvényeseket. Ám ha ezt elfogadják, a korai rábólintás miatt az amerikaiak részére 1.3 millió dolláros fájdalomdíjat kell kifizetniük. Szerintem az SCi ki fogja csengetni ezt az összeget...

AUTO ASSAULT

INFO NETDEVIL | NCSOFT | WWW.AUTOASSAULT.COM | 2005. IV. NEGYEDÉV

Már megint egy fizetős MMORPG, és ismét poszt-apokaliptikus. Ezúttal azonban a gépeké a főszerep, amolyan Mad Max-felhanggal. Emberek, mutánsok és biomechanikusok csatáznak, ebben hű társaik a speciálisan felturbózott autók, motorok és hasonszőrűek. Hatalmas őrjöngésre lehet számítani, lévén a Havok2 támogatja a fizikát. Mindenkinek lesz valami: felfedezni való területek fajonként eltérő epikus sztorival, PvE küldetésekkel szólistáknak és csapatoknak (co-op), PvP, dinamikusan generált és berendezett pályák, csataarénák, kereskedési lehetőség, határozott RPG-réteg játék közbeni szintlépésekkel, karakterfejlesztéssel, egyedi képességekkel. A Jumpgates fiúk új címe ígéretesnek tűnik, főleg a járműves vandálelkűek számára.

GDC

Március 7. és 11. között rendezték meg San Franciscóban az idei játékfejlesztői konferenciát (Game Developers Conference, GDC). Az eseményen ismét neves előadók léptek színpadra, a két fő „attrakcióban" J. Allard, a Microsoft alelnöke a következő generációs játékokról beszélt, és azt a problémát járta körül, hogyan lehet jobb ÉS gyorsabb játékokat készíteni, a Nintendo elnöke, Satoru Iwata pedig a játékosok szívéhez vezető utat vázolta a játéktervezők szempontjából. A legnagyobb sikert azonban a már szokásos „tervezőpárbaj" aratta. Mint arról mi is beszámoltunk, tavaly egy szerelmi történetet kellett elkészíteni, idén pedig egy elég szokatlan témára kellett játékot építeni - Emily Dickinson verseire. A három versenyző Clint Hocking, a Splinter Cell: Chaos Theory kreatív igazgatója, valamint Peter Molyneux és Will Wright voltak. Hocking - kis főhajtással Wright felé - egy Sims-szerű játékot talált ki, melyben a költőnő költeményeit kell összerakni a különféle szófordulatok, verselemek összegyűjtésével. Molyneux gyönyörű 3D-s projektet prezentált, egy nyílt végű, álomszerű fantasy-világot, melyben „digitális agyagból" kell vagy Dickinson verseit, vagy azok ihlette alkotásokat létrehozni. Wright szokásosan humorral átitatott akadémiai előadást tartott - játéka ötvözi a Tamagocsit a Microsoft „Gém Géza" őrületével, azaz egy USB-kulcson megvásárolható „desktop agent", mely figyeli tevékenységed, és ezeket kommentálja, illetve versekbe foglalja. Mint tavaly, idén is a követhetetlenül csavaros észjárású Will „Sims" győzött...

A kiállításon a megoldásszállítók közül a Havok bejelentette a Havok Physics 3.0 motort és a Havok Animation fejlesztőkészletet, az NDL (Gamebryo erőmű) a Firaxis-szal kötött hosszú távú megállapodást (CivIV), a Speedtree pedig az egyre kelendőbb növényzet-szimulátorát, míg az Epic az Unreal3 motorral büszkélkedett. A hardveresek közül az XGI a Volare grafikus maggal, az nVidia pedig a GF6 sorozattal és saját fejlesztőkészletével jelentkezett, a Logitech bemutatta a friss 2.4 GHz-es vezeték nélküli vezérlőit, az AMD 64 bites processzorait népszerűsítette. A játékfejlesztők közül az NCSoft bejelentette a City Of Heroes 4. bővítő csomagját, Colosseum néven, melyben végre PvP arénameccseket lehet nyomni, az Ubisoft a HOMM5, Will Wright pedig a Spore fejlesztését.

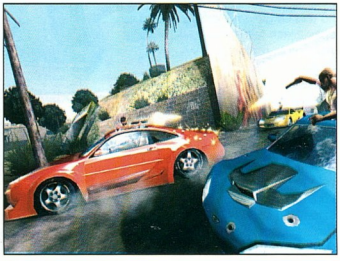
A hagyományos GDC Award gálán tarolt a Half-Life 2: a legjobb játék, hangzóanyag, forgatókönyv, karaktertervezés és technológia díját Gabe Newell csapata söpörte be. A legjobb vizuális megjelenés viszont a Blizzardé lett a WoW „jogán", játéktervezésben egy konzolos cím, a Namco jegyezte Katamari Damacy nyert. A legjobb új stúdió a Crytek lett, életműdíjban Eugene Jarvis, a legendás arcade játék-tervező részesült, többek között a Defender, az első „horizontal scrolling" cím, no és a Robotron megálmodója.

ÚJDONSÁG

187 RIDE OR DIE

INFO | UBISOFT | UBISOFT | MÉG NINCS NEKI | 2005. III. NEGYEDÉV

A 187 rendőrségi kód, jelentése: emberölés. Ez a cím egy újabb néger akció, a nyugati part gengszтereinek életébe enged betekintést. A fő csapás az illegális autóverseny Los Angeles utcáin, régi modellekkel és friss csodákkal, de lesz jó adag lőfegyveres csata is, modern arzenállal. Szólóban a sztorimód mellett lesz pár külön móka is (Death Race, Cop Chase, Assassination), plusz egy komplex többjátékos üzemmód (DM, Duel, Elimination, Zulu King). A szereplőgárda igen rangos: Larenz Tate (Menace II Society), Noel Gugliemi (Training Day), és a hip-hop sztár Guerilla Black. A zene persze hip-hop, direkt a játékhoz komponálva, a grafika pedig döbbenet, á la NFSU2 plusz az Ubi összes tudománya. Újabb sikeresélyes a franciáktól...



A Rockstar a GTA San Andreas képében kiengedte a szellemet palackból (avagy a tesókat a gettóból) - minden magára valamit is adó kiadó most külsőnézetes, „afro-amerikai bandák kontra egymás és/vagy zsaruk" akciócímet hegeszt. Az Eidos versenyzője azzal próbál meg újítani, hogy itt szabadon választhatjuk meg, hogy a bűnözők vagy a rendfenntartók soraiba állunk. Előbbi esetben létrehozhatjuk saját karakterünket, akit magunkkal vihetünk a 16 résztvevős on-line csatákba is. Autentikus, bőséges arzenál, eredeti, ütős hip-hop zene (pl. a Guru fémjelezte Gang Starr), kellemes grafika (bár a karakter-animáción még javíthatnának), nagyvárosi helyszínek, kívül és belül. Határozottan bíztató.

INFO | RITUAL | EIDOS | WWW.25TOLIFE.COM | MÉG NEM TUDNI

25 TO LIFE

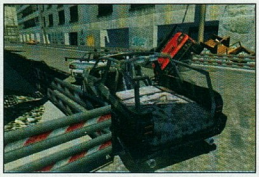
SPEEDTREE

Az észak-karolinai Columbiában található Interactive Data Visualization (IDV) céget két mérnökember alapította 1999-ben. A hadsereg elismert beszállítói voltak különböző mérnöki munkákkal, ám látva a játékipar komoly lehetőségeit, nekiálltak egy hiánypótló munkának: olyan, bármilyen rendszerbe könnyen integrálható modul elkészítésének, melynek elsődleges célja valósághű fák megjelenítése, és ezek valósidejű modellezése a környezeti hatások alatt (szél, eső, vihar), mindezt minimális erőforrás-lekötéssel és betöltési/megjelenítési idővel.

A SpeedTree névre keresztelt megoldás-család egészen elképesztő lett, erről friss videokártyák tulajai is meggyőződhetnek, a cég weboldalán (www.idvinc.com) található bemutató alkalmazások segítségével. A modul számos már megjelent, vagy készülő játékban helyet kapott (Medieval Lords, Roma Victor, Elder Scrolls IV: Oblivion, Hero's Journey, Vanguard: Saga of Heroes, Auto Assault, illetve a Dark Ages Of Camelot új kiegészítőiben), és olyan fejlesztők következő generációs játékában is szerepelni fog, mint a Big Huge Games (Rise Of Nations), a Bizarre Creations (Disney's Treasure Planet), vagy a Larian Studios (Divinity univerzum). Az erőműgyártók is örömmel fogadták, hiszen ezzel komplexebb megoldásokat tudnak kínálni, így licenszelte a DMA/Rockstar alapítója, Dave Jones új cége, a Real Time Words, mely egy MMO-csomagot készít, és az NDL (Gamebryo) is, de a Microsoft is lecsapott rá az új Xbox konzol számára. A legfrissebb bejelentés az Epictől érkezett, akik egyenesen integrálták a modult az Unreal3 motorba, forrásszinten, azaz a fejlesztőnek más dolga nincs, mint a szerkesztőben elhelyezni pár SpeedTree modellt, és a többit megoldja a megfelelő bedolgozó rutin. A mellékelt kép igen meggyőző...

EGY KIS HAZAI 1.

A Clevers pár éve belefogott egy 3D-s arcade autós akciójáték hegesztésébe Stell Of Haste néven, csak félretették a projektet a rossz emlékű Terminátor3 kedvéért (nem kellett volna...). Most ismét elővették, és reméltőleg sikerül a rossz szájízünket kiöblíteni vele. A téma poszt-apokaliptikus (khm...), a látvány a Terminátor és a Szökés New Yorkból filmeket idézi. A helyszín Lost City, melyet a teljhatalmú Monarchia ural, az egyes kerületekben pedig három klán az úr: a Farkasok (délnyugati vadászok), a Patkányok (északi, rafkós tolvajok) és a Skorpiók (magányos, délkeleti harcosok). A fő szórakozás és a hatalom erőpróbája a 6 résztvevős verseny. A 10 pályán 9 különféle karakterisztikájú géppel kell nyomulni, melyek mindenféle fegyverekkel (gépfegyverek, rakéta- és aknavetők, stb.) vannak megerősítve - és persze ezeket az elsőséghez használnod is kell, valós fizika és sérülések biztosítják az őrjöngés vizuális gyönyörét. A győzelemért járó pénzből javíthatod és fejlesztheted gépedet, a szólista sztori- és karriermódban a többi öt ellenfelet vagy az AI, vagy interneten / helyi hálón keresztül más humán egyedek személyesítik meg. Bár kiadó még nincs, a cucc elég jól néz ki ahhoz, hogy eladható legyen. Bízzunk ebben.



Nagy az én örömöm, a PC-re a Simpsonnal beköszönt kanadai csapat minden idők egyik legkeményebb gengszterfilmjét, a Brian De Palma jegyezte „Sebhelyes arcú"-t idézi meg. A külső nézetes akciójáték sztorija ott kezdődik, ahol a mozi véget ért: Tony Montana nem sokáig élvezheti hatalmát, a kubaiak visszavágnak, így hősünk elrejtőzik a Bahamákon, onnan próbálja meg visszaszerezni a trónt, rengeteg járműves és gyalogos küldetés során. Az eddigiek alapján überbrutál menetre, kínzásokra, mészárlásokra készülhetünk fel (hacsak az ESRB bele nem szól). Az még nem tiszta, hogyan szeparálják el címüket a fiúk a Vice City-től, hiszen a Rockstar üdvöskéje szintén e filmen alapult, és az eddig megjelent képek is erősen hajaznak rá. A nagy dobás az lenne, ha sikerülne Al Pacinót megnyerni a főhős hangjának, és akkor az se érdekelne, mire hasonlít a játék...

INFO RADICAL | VIVENDI | WWW.SCARFACEGAME.COM | 2005 VÉGE

SCARFACE

ELSŐ KÉP

A megszállott stratéga DRG legújabb játékában New York egyik kezdő vállalkozóját alakítod, akinek valami nagyot kell dobbantania. Egy közel száz lehetőséget kínáló csomagból választhatod ki a neked szimpatikus bizniszt: éjszakai bárokat, esetleg éttermeket nyitsz, vagy egy üzleti céget a Wall Streeten, színházat a Broadway-n, netán divatbirodalmat alapítasz, de lehetsz a híres Central Parkbeli koncertek szervezője is. Felhőkarcolók és a híres épületek (Szabadság-szobor, Empire State Building) építésével saját arcodra formálhatod a Nagy Almát, extra látványosságokkal vonzhatod a tömeget és növelheted a profitot, no meg működnek a tycoon-játékokból ismerős mechanizmusok is: figyelned kell a kuncsaftok és a lakosok reakcióit, folyamatosan fejlesztened kell vállalkozásodat. A képek egész jók, akár valami finom is kisülhet a tésztából - mondjuk almáspite.

INFO DEEP RED GAMES | ATARI | WWW.ATARI.COM/TYCOONCITY | 2005. IV. NEGYEDÉV

TYCOON CITY: NEW YORK

VATAN

INFO FY SOFTWARE | MÉG NINCS | VATAN.FYSOFTWARE.COM | 2005.

Ha azt mondom: 23. század, galaktikus kolonizáció, nagyvállalatok kontra köztársasági lázadók, az egyrészt ismerős, másrészt lerágott csont. Ám a friss portugál stúdió amolyan Deus Ex-esen RPG-vel fűszerezett FPS-e érdekes csavart tartalmaz: hősünk a rosszak egyik légiósa, aki a lázadók megfaragására indul. A sztorivezetés is a DX-re hajaz: mindent meg lehet oldani fegyverrel, ésszel vagy technikával. A másik érdekesség, hogy a cyberpunk téma ellenére a megjelent képek jó része inkább FarCry-féle élénk, színgazdag, karibi külsőkkel tetszeleg, a sötét, komor hangulatot csak a belső terek tükrözik. Ráadásul mindezt saját grafikus és fizikai motorral támogatják a fiúk - becsülendő bátorság. Valami egyszerű multira is van kilátás, bár a fő csapás a szólómód. Az egyetlen rossz hír a kiadó égető hiánya...

TIMESHIFT

NAGYON VÁRJUK

INFO SABER INTERACTIVE | ATARI | MÉG NINCS NEKI | 2005. OKTÓBER 14.

A Will Rockos fiúk korábban Chronos néven futó projektje lassan véglegesformát ölt. Egy Shift nevű ezredessel bennragadsz valami párhuzamos univerzumban, ahol a gonosz Era Of Krone faj megpróbálja az emberiséget elpusztítani. A hős különlegessége a kvantumruha, melynek segítségével megállíthatja, lelassíthatja, vagy visszapörgetheti maga körül az időt - például lestoppolva azt elrohanhatsz valami fedezékbe, vagy lelőhetsz mindenkit, lassítva kikerülheted a golyókat. Ez az eszköz lesz a kulcs a különböző feladatok és puzzlék megoldásában, amelyekből jó pár akad majd a 11 küldetés 34 szintjén, ám hogy mindez a 16 fős multiban hogy működik majd, az egyelőre titkok. Mindenesetre az eddig látottak alapján az új motor egészen áll-letevős - egy igen ütősnek tűnő FPS van születőben.

EGY KIS HAZAI 2.

A CDV és a Digital Reality április 14-én jelentette be a magyar fejlesztőcsapat új játékát, mely előreláthatólag 2006 első félévében fog piacra kerülni. Nem meglepő módon a **War Front** egy II. világháborús stratégia, ám van benne némi csavar is, ugyanis ügyes játékkal - nyilván német oldalról - kitolhatjuk a háborút 1949-ig. A fejlesztők eljátszottak a „mi lett volna, ha" kérdéssel, így például megjelennek a továbbfejlesztett fegyverek, a 2. világégésben még nem bevetett prototípusok, a földrengést előidéző bomba, vagy épp a sugárhajtású katonai repülőgépek. További újdonság, hogy a mai trendektől eltérően lesz építkezés és erőforrás-menedzselés is, ami nyilván nagy örömet jelent a klasszikus RTS-ek híveinek. A megjelenésről egy mind grafikában, mind technikai részletekben újgenerációsnak tekinthető 3D-s motor gondoskodik, a kiadott, igaz egyelőre a „koncepció" kategóriába sorolt képek elég hatásosak, és ismerve a DR eddigi munkásságát, ezek azért nem állnak annyira távol a játékban majdan megjelenő látványtól...

APRÓ NEWS

A kanadai Quebec, hála magas színvonalú felsőoktatásának, bővelkedik a játékiparban felhasználható tehetségekben, így az **Ubisoft** kivetette hálóját a környékre. A francia kiadó az elkövetkező öt évben 11,5 milliárd forintnak megfelelő összegben megduplázza ottani jelenlétét, 1000 új munkahelyet teremtve. Az első, 200 tervezőt, animátort és programozót foglalkoztató stúdió április 11-én nyílt meg.

Nem lesz **Ghost Recon 2** PC-re! A tavaly novemberben PS2 és Xbox, idén márciusban GC konzolokra megjelent taktikai játék folyamatban lévő portolásának április 10-én bejelentett leállítását az Ubisoft azzal indokolta, hogy mivel 2005 telén úgyis lesz egy Ghost Recon 3 PC-re, inkább minden erejüket annak fejlesztésére fordítják.

A **HL2 DM** pályakészítő versenyének három győztes alkotása letölthető a Steamről, illetve akinek a dítmacska már telepítve van, automatikusan megkapja ezeket.

A Havok megerősítette, hogy az Ensemble készülő, nagyon ígéretes **Age Of Empires III** játékában a fizikáról a Havok2 motor gondoskodik. Ezt egyébként az ágyúlövések hatására igen látványosan deformálódó környezet láttán sokan feltételeztünk...

Tovább folytatódik az **EA** licenszhadjárata, ezúttal a Collegiate Licensing Company (CLC) képviselőivel állapodtak meg súlyos összegekben, így az egyetemi futballbajnokság csapatai, stadionjai és oktatási intézményei csak az EA játékaiban szerepelhet. E szerződés első címe az idén nyáron megjelenő **NCAA Football 2006** lesz. Miután a kiadó elhappolta az NFL és az ESPN licencét is a Take-Two elől, a riválisa kiadónak már nem sok mozgástere maradt a valós alapú sportjátékok terén...

Az EA bejelentette összkonzolos kiadásban a következő **Harry Potter** játékot, a Tűz Serlegét, mely természetesen az új filmen alapul, és annak amerikai bemutatójával egy időben, idén novemberben fog megjelenni. A kiadó három játékelemet emelt ki: nyitányként átélhetjük a Kviddics Világkupa táborában zajló eseményeket, kipróbálhatjuk Harry összes feladatát a Trimágus Kupában, és bizonyos helyeken co-op módra is lehetőségünk lesz.

Ázsia és az USA végleg megnyerte a „kiállítások háborúját", ugyanis a CMP médiacsoport április 12-én bejelentette: kivonul a piacról. Ez a lépés a vállalat által támogatott és fenntartott ECTS, GDCE és SCoRE halálát is jelenti - ezek közül nyílván a legfájdalmasabb az **ECTS** megszűnése. Európának így két szakmai fóruma maradt: az EGN (European Games Network), és az EIEF (Edinburgh Interactive Entertainment Festival).

A Konami készülő négerbandás akciócímének (**Crime Life: Gang Wars**) aláírt a detroiti rappercsoport, a D12 nagy része. Bizarre, Kon Artis, Proof,

Swifty, és Kuniva a Headhunterz gang fejeit „alakítják". A hangzóanyag sztárjai között Guvnor P.Doom Man and Jason Flemyng, Seyi, Sweetie Ire, Dek the Raw és mnemonic neveit is megtaláljuk, és szerepelni fog a lemezen „európai csapat is saját nyelvén", ami szintén biztató hír, gondoljunk csak a kiváló francia hip-hop előadókra...

Peter Molyneux elejtett pár, meglehetősen döbbenetes szót a Lionhead készülő projektjéről, melynek neve **Dmitri.** Íme, szó szerint: „Ez egy játék, melynek hőse... te vagy. Lehetőséget ad arra, hogy a játékos újraélje életét, teljes, saját életét. Ez egy elég ambiciózus projekt". Nos, valóban az...

A La-La Land Records dupla CD-n kiadja a dán Jesper Kyd két jelentős gyermekét. Az első korongon a **Hitman: Codename 47** eredeti számai, míg a másodikon a **Hitman2** újrakevert klasszikus, szimfonikus dallamai csendülnek fel.

Francis Ford Coppola mérges. Egy interjúban elmondta, senki nem kérte ki a véleményét a **Keresztapa**-játékról; megnézte a készülő címet, és azt látta, hogy fogták a mindenki által ismert karaktereket, felbérelték hangjuknak a régi színészeket, aztán a következő pár órában ezek halomra lövik egymást. „Úgy vélem, ez visszaélés a filmmel" - nyilatkozta az ősz rendező.

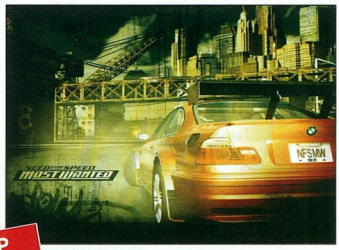
A **Midway** és a **Cartoon Network** jókora megállapodást írt alá, így hamarosan számíthatunk az alábbi sorozatokból készült játékokra: Ed, Edd 'n' Eddy, The Grim Adventures of Billy & Mandy, Dexter's Laboratory. A csomag része a CN úgynevezett „Adult Swim" programsávja is, mely elsősorban az idősebb korosztályt célozza meg: Aqua Teen Hunger Force, The Brak Show, Harvey Birdman, Attorney At Law, Sealab 2021, Space Ghost Coast to Coast.

NFS MOST WANTED

ELSŐ KÉP

INFO EA CANADA | EA | MÉG NINCS | 2005. NOVEMBER

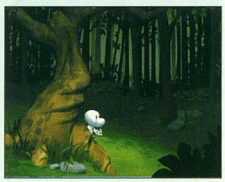
Újabb fejezet íródik az illegális utcai autóversenyzés nagykönyvébe: az EA kanadai különítménye javában hegeszti és tuningolja az új NFSU címet, mely leginkább a Pursuitra hajaz, hiszen ezúttal a törvényteleneket kell mesterszintre emelnünk, és ehhez mérten féltucatnyi zsaru fog a nyomunkban lihegni, miközben a többi rosszarccal versengünk, ki a nagyobb zsivány. A többi ugyanaz, mint eddig, újabb gépek, újabb tuningelemek, az előző felvonásban már megismert dinamikus, nyitott világ, ahol semmi nem szab gátat örjöngésünknek.



BONE

INFO TELLTALE GAMES | NEM ISMERT | WWW.TELLTALEGAMES.COM | 2005.

Úgy tudom, hazánkban még nem jelent meg Jeff Smith elragadóan kedves, humoros, fantasy alapú képregényfolyama a Bones, pedig biztos siker lenne. A LucasArtsból a Sam and Max 2 leállítása után kilépett fejlesztőkből alakult Telltale csapata erre a műre alapozza első játékát - pontosabban sorozatát, hiszen terveik szerint az eddig 55 részes szériából több cím is készül, a művésszel szoros együttműködésben. Az első rész az első könyv, az „Out Of Boneville" sztoriját követi - a dudaorrú főhős, Fone Bone egy idegen, nem épp barátságos völgyben elindul, hogy megkeresse elveszett rokonait, és eközben óhatatlanul is belebonyolódik a helyet körüllengő titokba. A megjelenítés 3D-s, a mechanizmus klasszikus point&click, puzzlék és minijátékok sora, a régi LucasArts-címek stílusában.



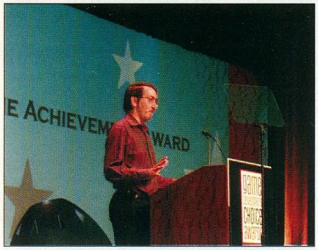
HUXLEY

INFO WEBZEN | WEBZEN | MÉG NINCS NEKI | 2006 NYARA

Nem tudom, idehaza ismert-e egyáltalán a MU, a Webzen által interpretált MMORPG, de az online-megszállott távol-keleti piacon igen nagy népszerűségnek örvend. Nos, a koreai cég igen nagy dobásra készül. Új MMOFPS-ük alapja Aldous Huxley keserű, sajnálatos módon hamar valósággá vált utópisztikus szatírája, a „Szép új világ". A cím abszolút akció, amolyan Quake és Unreal egyben, melyben három faj, a Homo Sapiens, a Homo Alternatives és a kettőből kialakult Hibridek küzdenek egymással. Lesz szólista küldetésmód, PvP multi, csapatvezetős móka, hatalmas arzenál, sok jármű. A fő döbbenet a kinézet, ugyanis a koreaiak az Unreal3 motorra építik játékukat, saját netes moduljukkal megtámogatva (ötezer játékos szerverenként). 2006 egyik legnagyobb durranása lehet!

KÉMJELENTÉS

Az egyik külhoni újságban Bill Roper fellebbentette a fátylat az ex-Blizzardosokból alakult Flagship Studios első címéről. A Hellgate: London nem meglepő módon a Diablo szellemi örököse lesz, bár ezúttal belső nézetből (de lehetőség lesz külső nézetre is kapcsolni bizonyos helyzetekben). A helyszín a poszt-apokaliptikus London, öt évvel az után, hogy az emberiség elveszítette a démonokkal szemben vívott háborút - a győztesek épp lakájos pokollá formálják a nagyvárost, amikor felbukkan hősünk, a maroknyi túlélő utolsó reménye. A játék erősen RPG-alapú, azaz a csaták, sebzések, találatok és „kapufák" mind stat alapúak lesznek (karaktered és a használt fegyver függvényében). Az egyetlen faj, amelyről elárul egy keveset Roper, a (feltehetően paladin-szerű) Templomosoké, de lesz valamilyen testre szabás is. A főtervező szerint autentikus Londonnal találkozunk majd, a küldetések fele föld alatt, természetes „dungeonok"-ban (metró, csatornarendszer) zajlik. A pályák a Diablóhoz hasonlóan véletlenszerűen lesznek generálva (bár ennek picit ellentmond az előző mondat), és lesz jó pár random küldetés és sztorielágazás is - ezek mind változatos missziók lesznek, kevés „menj oda / hozd ide" szaladgálással (50 küldetésre van remény). Lesznek időnként hozzánk csapódó NPC-k is, kik hol eltűnnek, hol ismét mellénk állnak. A fegyverek egy része futurisztikus lesz, mindegyik egyedi stattal, jó párat az elejtett démonoktól szerezhetünk be. Hasonlóan a Diablóhoz, itt is lehet különleges cuccokkal fejleszteni őket („socketed weapons"), és valami Horadric Cube-szerű tárgy is tervbe van véve. Pár eszközt már ismerünk: a gömbvillámszóró Tempest Gun, a tűzlabdákat okádó Vulkán Bolter, a több ellenség között elektromos ívet húzó Zeus Rifle, az ideiglenes harcképtelenséget okozó Harp, vagy a Peacemaker Pistol, melynek lövedékei a falakon ide-oda pattognak. A szokásos „öltöztetőbaba" persze jelen lesz, a képességpontokat 3 kategória - offenzív, passzív aurák, kombómozgások - között szórhatjuk szét, ennek rendszere még képlékeny, de Diablós „sub-class" megoldásra van esély. A multi 16-32 résztvevős lesz, co-op tuti, DM lehetséges, a démonok sajnos csak ellenfelek lehetnek. Mint arra a cím is utal, egy reménybeli széria első része ez, hiszen a háború globális volt, így tervbe van véve már egy Los Angeles és egy Róma helyszínű folytatás is.



„Minden szimek atyja", Will Wright az idei GDC-n bemutatta új játékát, mely alaposan ledöbbentette még a szakmai részt-vevőket is. A Spore nevű életszimulátorban nem kisebb feladatunk lesz, mint egyetlen sejtcsomóból egy galaktikus birodalmat kiépíteni... Igen, nem tévedés! Fő karaktered kezdetben szerény egysejtű egy 2D-s, zöld trutymóban, ahol Pac-Man jelleggel kell kerülgetned az ellenséges barna sejteket, és felfalni a gyengébb zöldeket. Ha ez sikerül, tojást rakhatsz, erre kattintva előbukkan a Sims2-höz hasonló karaktergenerátor, ahol lenedő lényed minden elemét - beleértve a csontvázszerkezet egyes részeit is! - tetszés szerint alakíthatod ki; az animáció kódrendszere dinamikus és öntanuló, azaz ha egy kétfejű, háromfarkú csodát tervezel, a szimuláció kiszámolja, egy ilyen lény a valóságban hogyan mozoghat. Ezután hősöd már megeheti a barnákat is, lassan uralkodó fajjá válva.

A következő lépés már egy 3D-s tengerben úszkálva ér, ahol tovább ritkíthatod a gyengéket (amelyek egyébként más játékosok karakterei lehetnek, mivel a játék on-line kapcsolatban egy közös, megosztott karakter-adatbázist használ). Ezután jöhet az újabb tojásrakás és az új, immár 3D-s tervezés - no és a lábak hozzáadása is, hogy karakteredet kisétálhasson a szárazföldre (és ismét jön az animációs „varázsló", mely akár egy háromlábú jószág bicegését is lemodellezi). Az adatfájlok egyébként 1-2 kb (!) nagyságúak, lehetővé téve figurád már említett megosztását és közzétételét az interneten keresztül.
Ha elég jól működsz, megszerzett pontjaidat az agysejtek fejlesztésére fordíthatod, így karaktered lassan gondolkodó és eszközhasználó lénnyé fejlődik. Bármit teszel elé, használatba veszi; ha dobot, játszik rajta, ha tüzet, ugrál körülötte, mint az ősemberek, ha valami fegyvert, a szimuláció eldönti melyik végtaga alkalmas annak forgatására. Ekkor megkezdheted a közösség, azaz egy primitív törzs kifejlesztését, lágy soul zenére vígan szaporodva - picit a Populousra hajaz a dolog.
Ha ez is megvan, a szerkesztő átalakul, hogy immáron figuráid életterét hozhasd létre. Egyedi épületeket vagy komplett, sablonként használható építészeti stílust hozhatsz létre, de mások által tervezettet is használhatsz - a program a megfelelő funkciójú objektumokat válogatja ki az adatbázisból, figyelembe véve, hogy másfajta ház kell egy földi, kétlábú izének, mint egy madárszerű valaminek.
Ahogy telik az idő, kis falud erős várossá fejlődik, á la SimCity, és persze saját stílusodnak megfelelő formát ölt. Nagyjából ez az a pont, ahol észrevesszed, nem vagy egyedül, hiszen bolygódat más lények is benépesítik, saját „városállamokkal". Jöhet a Civilization-érzés: a szomszédok leigázása katonai, kulturális vagy gazdasági eszközökkel - mindebben nagy szerepe lesz a járműveknek, melyeket nem meglepő módon ismét te magad tervezheted meg. Ekkor már madártávlatból szemlélheted planétádat - kissé karikírozott formában.
És ekkor jön a végső csapás. Ufót építhetsz (persze, hogy saját szád íze szerint)! Ennek fedélzetére szippantasz egy maroknyi telepest, immáron az egész galaxis eléd tárul - melyben minden a te játékszered. Ha egy bolygón nincs atmoszféra, külső eszközökkel megteremtheted azt, közben saját képedre formálhatod a felszínt. Ezután jöhet a kolóniák építése, és ha már van pár, megépítheted a Genesis Device nevű eszközt (Star Trek után szabadon), mely egy perc alatt, látványos külsőségek közepette élettel tölti meg a planétát. De van még tovább is! Kifejlesztheted a bolygóközi utazást, eléd tárul a világmindenség, több milliónyi csillaggal, bolygóval, galaxissal. Ekkor kurzorodat mozgatva tapogathatod le a térképet, hogy értelmes lények után kutatva rádiójelekre vadássz. (Minden természetesen akkor lesz igazi hangulatú, amikor az egyes bolygókon más játékosok élnek.) Az idegen civilizációknak a „Harmadik típusú találkozások" mintájára fényorgona-játékkal üzenhetsz, és az ő dolguk eldönteni, békésen, hasonló módon üdvözölnek, vagy épp heves lézertámadással, azaz a diplomácia (és akár kölcsönös szimpátia esetén a fajok keveredése) vagy az űrháború veszi át a következő lépésben a főszerepet.

Mint látható a - felvállaltan a játéktörténelem legjobb elemeiből építkező - Spore semmiben nem szab határt neked, fantáziádra és kreativitásodra bízza minden mozzanatát. Will Wright sokak szerint a jövő játékát építi, mely már egyébként működőképes állapotban van. Én máris fülig szerelmes vagyok bele...

A HÓNAP ÍGÉRETE

FABLE: THE LOST CHAPTERS

INFO LIONHEAD STUDIOS | MICROSOFT GAMES | WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FABLE | 2005. MÁJUS

Úgy tűnik, a Starbreeze jó hatással volt az iparra, mert az utóbbi idők - szerintem - egyik legjobb Xboxos címe, a Molyneux-féle Fable a Riddickhez hasonlóan extra verzióban kerül vissza PC-re (hiszen eredetileg is ide készült, csak hát ugye...). Az egyharmadnyi plusz anyagban lesz egy új terület (plusz városokkal és épületekkel, köztük bordéllyal is), egy sárkány és seregnyi friss ellenség, csomó új fegyver, varázslat, interakció, felturbózott csatamód, no meg kibővített

sztori. A grafika sokkal szebb: éles, élénk, gyönyörű. Akik nem ismernék: az epikus sztorijú fantasy RPG/kaland/akció elegyben egy kis srácból kell felnőtt harcost, tolvajt vagy mágust faragni, és minden, amit a világban ügyködsz, nyomot hagy lakóiban és saját testeden is. Addiktív, erősen szeretheto cím, minden fantasyszerető figyelmébe ajánlom!

VÁRÓTEREM

Az általam is nagyon várt **A Vampyre Story**, melyet a Lucas Arts egykori kalandszövőiből alakult Autumn Moon

Entertainment rajzolgat, sajnos késni fog. Ennek oka, hogy nem sikerült a kiadást felvállaló, a piacon még újonc német Bad Brain csapattal dűlőre jutni, így a szerződést és minden kapcsolatot megszakított a két vállalkozás, és az AME új kiadót keres. A két oldalról nagyon udvarias anyázás hallatszik, én is elmorzsoltam a fogam közt valami hasonlót...

Rendkívül humoros formában jelentette be a Nu Generation Games főembere, hogy külső nézetes akció/RPG-jük, az **Origin Of The Species** késni fog. Mivel az egész sztorit úgy állítják be, mintha az valós lenne - titkos, rosszul elsült amerikai vírusfegyver-kísérlet, kormányerők kontra játékos -, a sajtóközlemény szerint az igazság kiszivárogtatását megakadályozni kívánó Thugs in Government (T.I.G. - "Gengszterek a kormányban") üldözése miatt a fejlesztőknek kéthetente új helyre kell költözniük, és ez hátráltatja a munkát. Poénnak nem rossz...

1999-ben Norvégia felől frissítő szél borzolta fel a kalandjátékok állóvizét: a Long Journey. A FunCom most előáll a folytatással, vagy inkább a játék univerzumának kibővítésével. Új hősnőnk lesz, Zoe, azonban irányíthatjuk majd a régi leányt, April Ryant, és egy rejtélyes bérgyilkost, Kiant is. A fő helyszín a kissé cyberpunk Casablanca 2219-ben, ám meglátogathatjuk majd a régi párhuzamos valóságot, a fantasy-töltetű Arcadiát, és egy új világot, a fagyos, örök alkonyban fürdő Wintert is. A készítők

thrillert, azaz kicsit akciós címet ígérnek, ahol minimális (önvédelmi) harcolás is helyet kap. Hőseinket a 3D-s környezetben közvetlenül irányíthatjuk, és bemutatkozik egy új metódus, a Focus Field nevű kék sugár, melyet körbeforgatva ki tudunk bármit jelölni körülöttünk, és azzal interakciózni. Érdekes, izgalmas és szemnek is kellemes címnek ígérkezik, nálam már is a várólistán van.

INFO | FUNCOM | MICRO APPLICATION | WWW.DREAMFALL.COM | 2005 ŐSZE

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

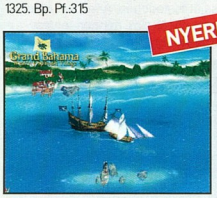
NAGYON VÁRJUK

KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

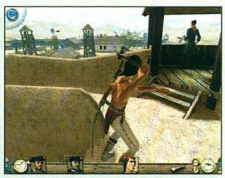
Találjátok ki, hogy melyik játékból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki az SevenM Kft. jóvoltából.

A megfejtéseket 2005. június 1-ig várjuk a 130. oldalon található játékszelvénnyel PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf.:315

NYERD MEG!



Korábban már hírt adtunk sokunk kedvenc vadnyugati stratégiájának készülő második felvonásáról. Nos, a legfrissebb hír, hogy az Atari „jogfolytonosan" (hisz a kiadó „családtagja", az Infogrames adta ki az első címet) lecsapott rá, így a megjelenés már tutinak látszik. A játék egyébként a német Trinigy cég Vision Engine erőművét használja a 3D-s megjelenítésre, ez dobog például a Psychotoxic vagy a Lula 3D mélyén is, és nekem határozottan bejönnek az



eddig látottak. Nézegessetek szép képeket, Sólyomszem skalpolni tomahawkkal fehér katona, no meg vadnyugat, orvérzésig, éjjel-nappal.

INFO | SPELLBOUND | ATARI | WWW.SPELLBOUND.DE | 2005. IV. NEGYEDÉV

DESPERADOS 2

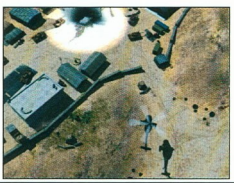
NAGYON VÁRJUK

WARFARE

INFO | MIST LAND - SOUTH | GAME FACTORY | MÉG NINCS | MÉG NEM TUDNI

A Paradise Cracked-es orosz fiúk új projektje erősen mainstream RTS. Arab-félsziget, napjainkban, USA kontra arabusok. Mindkét oldal szerepét eljátszhatod, az előbbiben ellenőrzésed alá kell vonnod a régiót, és Szaúd-Arábiából Irakba átcsoportosítva erőidet el kell azt foglalnod, utóbbiban el kell érned, hogy a jenkik hazahúzzanak. A 30 küldetéses, nem lineáris sztorimód hősalapú, fejlődős, azaz ha jól ügyködsz, egyre feljebb küszol a ranglétrán, és lesz némi oldalanként különböző makromenedzsment is.

A harceszközök valósak, M1A2, Black Hawk, Bradley, Crusader, Patriot, T-72, C-75, Mi-8 és társaik. A többi marketingduma, a képek egyelőre nem rosszak. Meglátjuk, mi lesz belőle.



OLVASÓI VÉLEMÉNYEK - KEDVENCEK

A fórumunk kemény magjának szegeztük e havi kérdésünket: mi volt a játékos-pályafutásod legizgalmasabb küldetése, legemlékezetesebb élménye?

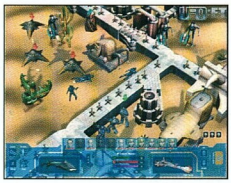
Schüll:
Nehéz kérdés. Sok jót elfeled az ember, de azért a legjobbak megmaradnak! Rám hatalmas hatással volt a MoH:AA-ban az Omaha Beach pálya. Na annak hatalmas feelingje volt! De meg kell említenem a Max Payne mindkét részét is, hiszen azokban a játékmenet VÉGIG iszonyat pergős, és feelinges volt! Sok más játéknak is vannak nagyon-nagy pillanatai, de nekem most ezek ugrottak be.

Edda:
Hm. Megfogtál. Általában azok a játékok voltak izgisek, melyeket lanban nyomtunk a haverokkal. CS, SC, UT. De életem legizgalmasabb jelenetét a Diablo II.-vel éltem át. Amikor Baal börtöne előtt meg kellett küzdenem azzal az óriási szörnnyel. Az nem volt piskóta. Számtalanszor kinyírt, mire eltaláltam a tökéletes taktikát. A többi főmonszter se volt kutya, azt meg kell mondani.

Kecskefülvakaró:
Eddigi életem legizgalmasabb küldetése az, hogy egyáltalán teljesíteni tudjam mind a 25 pályát a Desperados-ban, de nagyon szerettem a Heroes 3-ban azt, mikor már iszonyat tápos vagy és csak mész és ütsz egy másik táppal. A leghangulatosabb talán az volt mikor hálóba először játszottam a Rainbow Six-szel Ülőbika társaságában, együtt irtottuk nagy nehezen a terroristákat, király volt!

Delete:
Nekem a legjobb játék a Star Wars Battlefront, azon belül a Geonosis-i pálya, plusz legnagyobb élmény a Hothon egy AT-AT-t vezetni. Nagyon vártam a játékot, mert mindig ki akartam próbálni a Star Wars nagy csatáit.

T. Dani
Számomra a legmaradandóbb élményt a nagy Age of Mythology okozta a „Trója bevétele" küldetésével. A feladat 1000 fa összegyűjtése, majd a faló megépítése volt, miközben az ellenség kémeit is le kellett győzni. A hősök ezek után bejutottak Trója városába, ahol szép csendben, az őrjáratokat kikerülve kellett kinyitniuk a kaput a sereg kint váró részének, majd közösen lerombolniuk a várost.



Három éve fejleszti a szemtelenül fiatal srácokból álló cseh csapat ezt az egyértelműen az UFO/X-Com sorozatra hajazó TBS-t, melyben 2023-ban az emberiség idegen lényekkel csap össze, megalakítva a CAF (Counter Alien Forces) kommandót. Először a távoli Esperanza bolygón kell visszavernünk a támadást katonákkal, könnyű- és nehézjárművekkel, légi egységekkel és robotokkal, majd a már megszállt Földön. Biztató elemek: a régi UFO címhez hasonlóan itt is lesz bázisépítés és kutatás; az AI-t annyira komolyan veszik a fiúk, hogy kibernetikusokat kértek fel annak kifejlesztésére. A motor erősnek tűnik, és nagy szabadságfokot ad, például ha egy épület minden bejáratát elfoglalják a kis zöld lények, robbanthatsz magadnak újat a falba, és ez, ha már egyszer stratégia, igen fontos. Csak egy kiadó kellene...

INFO CHAOS CONCEPT | MÉG NINCS | WWW.UFO-EXTRATERRESTRIALS.COM | 2005.

UFO: EXTRATERRESTIALS

A 2003 végén alakult párizsi stúdió két eddigi játéka (The Egyptian Prophecy, Return to Mysterious Island) meglepően kellemesre sikerült. Az erős, tudományos kutatásokon alapuló történelmi háttér az új címben is felbukkan, ugyanis i.e. 15000 táján egy ifjú cro-magnoni ősembert kell terelgetnünk, aki a barlangfestést akarja megtanulni kora „Michelangelójától". Miközben a kalandok zajlanak, megismerhetjük e kort, gazdag információs anyaggal kísérve, így oktatásnak sem lesz utolsó.

A puzzlék jó része a lascaux-i barlangokban található híres barlangrajzok körül forog: össze kell szedni az alapanyagokat, restaurálni kell párat, sőt magunk is festeni foguk. A Mzone stúdió által készített grafika a szokásos módon egészen páratlan hangulatot kölcsönöz a címnek. Érdemes rá odafigyelni!

INFO KHEOPS STUDIO | ADVENTURE COMPANY | WWW.BETONSOLDIERS.COM | 2005 MÁJUS

ECHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN

X3: REUNION

ELSŐ KÉP

INFO EGOSOFT | DEEP SILVER | WWW.X3-REUNION.COM | 2005. SZEPTEMBER 2.

A német csapat sorozata az, mely manapság leginkább mondható az Elite és a Wing Commander: Privateer szellemi örökösének. A legutóbbi hír az volt, hogy az X2 kiegészítőjének hegesztését leállították - de csak azért, hogy minden erővel az X3-ra koncentráljanak. Az új, igen ütősnek tűnő (DX9-es) grafikus motor mellé egy friss, jobban átgondolt interfészt és menürendszert is terveztek, no meg azoknak, akik szeretik, ha fogják a kezüket, egy komplett sztorit az X2 hőse, Julian Brenner főszereplésével; persze azért a cím megmarad nyíltvégűnek, ha úgy akarod. A legnagyobb nóvum a teljesen dinamikus gazdasági modell, melyben jóval nagyobb hatalmad és befolyásod lesz, például egy nyersanyag kisajátításával a teljes galaxis gazdaságának irányítását megkaparinthatod. Ígéretes!

PER

Újabb per alanya a **GTA**. Egy ismert videojáték-ellenes ügyvéd Alabamában keresetet nyújtott be, mert állítása szerint a sorozat hatására ölt meg három rendőrt egy Devin Thompson (csak névrokon) nevű srác 2003-ban. Letartóztatásakor azt mondta: „Az élet egy videojáték. Egyszer meg kell halnod.". Lakásán megtalálták a GTA3 és a GTA:VC játékok PS2 verzióját, melyeket a Gamestop és a Wal-Mart áruházakban vásárolt meg, ezért a vádlottak padjára a kiadó Take-Two és a konzol gyártója, a Sony Computer Entertainment America mellé a két bolt is odaülhet, mivel a játék ESRB-besorolása M, azaz csak 17 éveseknek, vagy idősebbeknek adható el, és a srác még nem töltötte be ezt az életévet a vásárláskor.

DESIGN CENTER

Csupa friss és üde cuccal leplep meg titeket ebben a hónapban, igen változatos, de szemetgyönyörködtető lesz a válogatás, előre szólok.

1. Nem éppen PC-s vonalon nyomul Snake barátunk a Metal Gear Solid harmadik részében, azonban az avatatlanok is képet kaphatnak a túléléshez szükséges tool-okról a Konami jóvoltából. Tehát szükséges hozzá egy XL-es álcázópóló (lehet csingcseng is), egy öngyújtó (persze fegyverként is használható) és egy toll, mely álcázófestékkel van megtöltve tinta helyett. Szóval így. Jól.
2. Kevésbé erőszakos témákra térve következzen egy egérpad válogatás (lassan érik egy különszám is ebben a témában). Mint látszik van kicsi, nagy, kerek, egyszóval választék az van, kár, hogy sok optikai egér meghasal ezeken a mintákon. No, de sebaj...
3. Ez a kis kütyü a Nintendo GameBoy Advance SP népszerűsítését hivatott szolgálni, mégpedig kulcstartó formájában. Rendkívül praktikus, ugyanis kinyitva és az apró gombokat nyomkodva a metrón mellettünk ülő kiscsákót bizonyára kíveri a víz, hogy neki nincs ilyen cucca...
4. A COD kártya egy örök témán alapszik, mégpedig a nemek harcán. Ugyanis általában fiúk küzdenek a lapokon található csajokért. Értitek ugye? Vagy nem? Én sem...
5. És itt van kedvencünk a magát örökifjúnak képzelő, de jócskán meghízott és elkopott Larry bácsi nyakbaakasztója. Esküszöm láttam olyat aki a nyakába vette a rózsaszín csodát. Igaz lány volt és jól állt neki...
6. Ha már volt COD kártya, akkor legyen COD ernyő is. Nagyjából így foglalhatnánk össze a marketing célkitűzést az Activision részéről. Persze nem panaszkodunk, kifejezetten jól jön ez az ernyő a mindennapi hidegzuhanyok során.
7. Matricákból is akad szép számmal a készletben, íme a legfrissebb beszerzés, egy THUG 2 bazi nagy ragasztólap és egy cseles sisakot és köröcskét termő COD matrica. (Na jó igérem nincs több COD cucc mostanra...)
8. Ez a csoda a SIMS 2-hző készült és a telefon mellé kell tennünk, hogy lássuk ha hívnak. Persze az ilyen kütyük általában túl jól funkcionálnak, mert a keresőjelre is berianztanak, mi meg nyúlkálunk mobil után mint rémült horgász a morniska után.
9. Utolsóként, de nem utolsósorban itt van barátunk Sam és Fisher, sőt néha Sam Fisher. A lámpást még ilyen kicsiben sem tudta otthon hagyni, de végül is már kezdjük megszokni így a harmadik rész környékén.

Szóval ennyi lett volna a Design Center idén, akarom mondani ebben hónapban. A kérdés egyszerű lesz:

Mi volt az alcíme a konzolokon megjelent COD-nak?

A megfejtők pedig zsákolhatnak matricát, kártyát és minden földi jót, mégpedig 3 csomagban. A válaszokat **2005. június 1**-ig várjuk a szerkesztőség címére, a szokásos nyereményszelvénynyel egyetemben.

TOMB RAIDER: LEGEND

Lara Croft változó korba lépett. Természetesen nem a klimaxról van szó.

INFO CRYSTAL DYNAMICS | EIDOS INTERACTIVE | WWW.TOMBRAIDER.COM | 2005. IV. NEGYEDÉV

Ki is az a Lara Croft? Bizony ezt a kérdést többfajta nézőpontból is meg lehet közelíteni. Kihat a válaszra a felelő kora, neme, hogy mióta játékos, és hogy mennyit jár moziba. Fiatal, friss gamer mozirajongók könnyedén beazonosítják a gyönyörű Angelina Jolie-t, mint Lara-t, és hozzátársítanak még egy-két közepesnél is bénább játékot.

A tapasztaltabb, évek óta játékokkal foglalkozó egyének azonban más szemszögből látják az egész Tomb Raider franchise-t. Ők már akkor megismerték Lara Croft-ot, amikor a manapság népszerű WSAD billentyük + egér irányításséma még nagyon-nagyon gyerekcipőben járt. Mindezt 1996. végére datálom, amikor megjelent a Tomb Raider első része. Emlékszem, a demójával órákon át játszottam, az a pálya úgy látszik, örökérvényüen be lett égetve az emlékezetembe. Érdekes, mert ezen kívül csak egyetlen egy dolog maradt meg bennem az ezerkilencszázkilencvenhatos évből.

Akkor tárult elénk Lara Croft karaktere, amikor minden videojáték főhőse kigyúrt, nagydarab, izomkolosszus hapsi volt. Na, nem mondom, hogy nem volt eszméletlen király érzés abban az évben háromszor-négyszer végigjátszani a Duke Nukem 3D-t (hogy mennyi zaftos angol káromkodásokat tanultam én abból a játékból!), vagy szétlőni mindent darabokra a Quake-ben, de azért egy finom poligonhölgyeményt bámulni mégiscsak felüdülést jelentett. De nem csak a látvány volt kellemetes! Lara néni megteremtette a kívülnézeti 3d-s akciójátékok műfaját (nem, nem feledkeztem meg a Super Mario 64-ről, de az nem teljesen ilyen)! Bizony, ez legalább akkora mérföldkő volt, mint annak idején a Wolfenstein 3D, mivel manapság a third person shooter (az FPS után) a második legnépszerűbb stílus!

Sose szerettem túl merész, és gigászi súlyú szavakkal dobálózni, de a Tomb Raider eszméletlenül jó játék volt. Ezt most nem a rózsaszín nosztalgikus köd íratja le velem, tényleg így gondolom. Már 9 éve is ezen az álláspponton voltam, és ez mai napig nem változott meg. Ez valamilyen szinten nem túl szerencsés dolog. Már csak azért sem, mert idáig öt, azaz 5 darab folytatás követte a nagysikerű első részt, és egyiknek sem sikerült elhalványítani a nagy elől csillogását!

Hú de jó vastag kötél...

Hol a sminkesem?

Az még semmi, hogy nem sikerült felülmúlni az ősüket az n+1-edik részeknek, de egyszerűen olyan roszszul sikerültek, hogy a grafikai fejlődés ellenére is az az érzésünk támadhatott, hogy az eredeti Tomb Raider az idő múlásával egyre jobb és jobb játékká válik. Ez, kérem szépen, szomorú.

A franchise örök birtokosa és kiadója, az Eidos mintha kissé lassú reakcióidővel rendelkezne. Hagyta, hogy a Core Design (a Tomb Raider megalkotói) kihozzon öt kétes folytatást, és csak ezek után reagált. Hagyta szépen-lassan megfulladni Lara Croftot, majd amikor szegény lány tüdeje tele lett piszkos vízzel, és agyába már-már oxigén sem jutott, csak akkor tette meg a megfelelő, újraélesztő lépéseket.

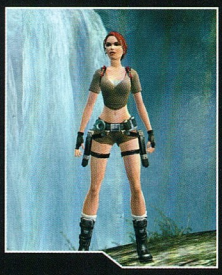
Tizennyolc hónapja, vagyis a hatodik rész, az Angel Of

Darkness megjelenése után háromnégy hónappal észrevették, hogy szinte menthetetlen helyzetbe került a szépséges Lara Croft. Sántikáló eladási mutatók, és abszolút negatív sajtóvisszhang. Mindössze ennyit mondhatott magának az AoD. Egy rendkívül gyors brainstorming után rájöttek, hogy itt már csak a radikális reformok segíthetnek a bajba jutott hölgyeményen!

Az első, és legfontosabb lépés az volt, hogy találjanak egy vonzó látásmóddal rendelkező, mégis tapasztalt játékfejlesztő brigádot, akik képesek rendbe tenni a mostanára slamposssá vált Lady Croftot. Valószínűleg a Soul Reaver játékok miatt figyeltek fel a Crystal Dynamics-re, akik a Whiplash és Legacy Of Kain: Defiance konzoljátékok kiadása után egyből rárepültek az ajánlatra.

Mindent teljesen az alapoktól kezdtek. Még a konkrét fejlesztés kezdete előtt visszamentek abba az időbe, amikor még Lara glóriája fényesen, pisztolyai pedig még fényesebben ragyogtak. Úgy ám, a legelső rész értékeit vették alapul, mikor lefektették a Legend dizájnjának az alapjait. De, hogy ne csak a sikert, hanem a kudarcokat is szem előtt tartsák, a csapatnak végig kellett játszania az összes Tomb Raidert, és el kellett olvasnia minden angol nyelvű rivjút, értékelést az adott játékokról. Így megszerezték az összehasonlítási alapot, látták, hogy mit muszáj, és mit nem szabad elkövetni annak érdekében, hogy egy igazán ütős játékot tegyenek le ez év végén az asztalra. Persze ez sem volt veszélytelen lépés. Az Eidos igyekszik biztosra menni, és a vad ötleteket megfékezendő beépítette a csapatba Toby Gardot, aki tulajdonképpen az egész Tomb Raider franchise atyja. Nem kapott azért túl nagy hatalmat, mindössze ő a Lead Character Designer, tehát az ő szerepe a fejlesztésben csupán katalizátor jellegű: vigyáz, nehogy Larát hozzá nem méltó helyzetbe hozzák. (Hmm, pedig ezt ő maga is elkövette párszor, szám szerint ötször…)

A drága Eidos nyelvét elvitte az a csúnya cica, mert teljes némaság övezi a TR: Legendet. Minden bizonnyal a májusi E3-ra tartogatják a puskapor legnagyobb, legdurranósabb részét. Annyi mindenesetre kiderült, hogy meg szeretnék tartani azt a tizenkilenc centi-

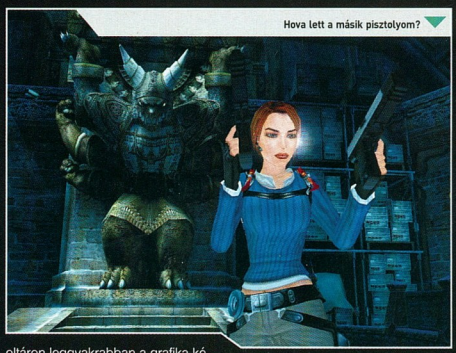


méteres magasságot, amely elválasztja őket a realitás göröngyös talajától. Toby Gard nyilatkozata szerint Lara Croft csak bizonyos kontextusban, és környezetben maradhat életképes karakter: „Mikor az Angel of Darkness-ben Párizs utcáin korzózott a szépséges poligonbaba, az olyan hatást keltett bennem, mintha Batman-nel a napsütötte kaliforniai strandok egyikén futnék össze." Ez két dolgot vet fel bennem. 1: Kiváló nyilatkozat, én is hasonló álláspontot vagyok, mint Toby. 2: Ha ez ennyire tiszta számára, akkor miért követte el ezt a baklövést?!

Tulajdonképpen mindegy is, mert a Tomb Raider: Legendben Larát ismét a párás déli dzsungelekben, letűnt civilizációk nyomában fogjuk terelgetni, és újfent remekül kitalált feladványok színesítik majd az akcióval bőségesen teleszőtt pályákat.

A helyszínekről túl sok információ nincs még, de annyi tisztán kivehető a képekből, hogy Dél-Amerikába és Ázsiába biztosan ellátogat a szebb napokat is megélt hősnő.

Amint láthatjuk, a grafikára maximális figyelmet fordítottak, ilyen jól még nem nézett ki egyik Tomb Raider játék sem. Az egyetlen aggodalmamat a Legend multiplatform volta táplálja. A konzolok aktuális generációja már nem képes felvenni a versenyt (a Sony PS2-je leginkább) a csúcs PC-k teljesítményével, így ezen az információ látott napvilágot a Tomb Raider: Legendről. Sajnos egyelőre keveset tudunk, de ennek ellenére néhány tanulságot akár már most leszűrhetünk. Először is világosabb a napnál is, hogy az Eidos rájött, hogy új életet kell lehelni Lara Croftba, ami nagyon jó jel (még ha pár évet késett is). Másodszor a Crystal Dinamics csapata igen komolyan veszi a dolgát. és legfőbb mércéjüknek az első rész állították fel, ahhoz szeretnének visszanyúlni. Ez megindítja bennem a „jó előérzetem van"-hormonok termelését! Azzal azért nem árt tisztában lennünk, hogy a játékfejlesztéshez a



Hova lett a másik pisztolyom?

oltáron leggyakrabban a grafika képében mutatnak áldozatot a kóderek. A friss képek persze némi megnyugvást keltenek bennem, de az ördög sosem alszik.

Másfél éve tart a fejlesztés, ám gyakorlatilag zérómennyiségű érdemi

legritkább esetben elég csak az igyekezet. Év végén mindenre fény derül, reméljük Lara újra tündökölni fog!

Dante
dante@pc.games.hu

LARA MUSTRA

Mint láthatjuk, Lara Croftnak nem csak a poligonszámát turbózták fel, mint ahogyan az eddig szokás volt. Ezúttal teljesen újramodellezték a hősnőt, hogy a mai „nőideál" trendnek megfeleljen. Mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy Lara még mindig gyönyörű, ám nem csak kozmetikai változtatások történtek.

Hátizsák: A programozók száműzni szerették volna a külön Inventory-képernyőt, ezért a Legendben minden tárgy látszani fog Lara kecses hátán!

Öv: Lara az övére csíptetve hordozza a gránátokat, a távcsövet és az összes többi apró mütyürt. A hátizsákhoz hasonlóan ez sem csak divatfunkciókat lát el: az összes tárgy, ami látszik rajta, valóban felhasználható. Jó ötlet volt ez a fajta Inventory-kezelés!

Az a fehér, kör alakú kütyü minden bizonnyal a sajtóközleményben megemlített Magnetic Grappling Device. Használata és funkciója egyelőre ismeretlen, de nevéből ítélve Lara magas helyekre való feljutását fogja megkönnyíteni.

Pisztolyok: Visszatérnek a jó öreg fegyverek. Már alig várom, hogy elsüthessem a kifogyhatatlan-lőszeres flintákat!

Arc: Lara arca némileg módosítva lett, hogy jelképezze a megújulást és, hogy még több férfiszívet megdobogtasson. Mostanra nem csak bamba-baba feje lesz Lady Croftnak! Szeme az akciót követve folytonosan mozog majd, valamint rengeteg élethű arckifejezés imitálására képezték ki a poligon-bombázót!

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Lara Croft reméthetőleg ismét méltósággal szeli át a párás dél-amerikai dzsungelt!

DVD: Demo. Video. Háttér. Képmutató. Trainer. Patch

- + Vissza a gyökerekhez
- + Elkötelezett fejlesztők
- − Öt botrányos rész...

PRINCE OF PERSIA 3

INFO

UBISOFT MONTREAL | UBISOFT | - | 2005. NOVEMBER

Egy pillanatnyi ideje volt csupán két támadás között, de a Hercegnek ennyi idő is elég volt, hogy végig gondolja, milyen hosszú utat tett meg, és milyen kalandokon ment keresztül, mióta az idő kizökkent, és a legnagyobb ellenségévé vált…

Csupán az apja kedvében akart járni, csak azt szerette volna, hogy büszke legyen végre, hogy elismeréssel tekintsen le rá. Szinte hallotta a fülében az ostrom hangjait, látta maga előtt a szentélyt, ahol az emelvény tetején az idő tőre hevert, csábítóan, ellenállhatatlanul. Akkor azt hitte, csupán egy értékes hadizsákmány, és eszébe sem jutott, hogy abban a pillanatban, mikor felemeli, megpecsételi a saját és egyben birodalmának sorsát is. Persze nem felejtette el a vezír ármánykodását sem, ha ő nincs, sosem szabadult volna el az idő homokja, nem vált volna vérengző szörnyeteggé a birodalom összes ártatlan lakója. Mennyi veszély várt rá, mennyi megpróbáltatáson kellett keresztül verekednie magát, mire sikerült végezni az álnok vezírrel, és egy pillanatig úgy tűnt, minden visszakerül a rendes kerékvágásba. A Herceg sorsa azonban megpecsételődött, rájött, senki sem játszhat az idővel büntetlenül. Bár sikerült kijátszania a halált, a végzete a nyomába eredt, és csak a múlt eseményeinek megváltoztatásával sikerült újra diadalmaskodnia. Ekkor az Idő Szigetéről Babilonba indult újdonsült szerelmével, Kaileenával, hogy végre élvezhesse a békét, amelynek megteremtéséért harcolt folyamatosan az elmúlt években. Újra csalatkoznia kellett azonban, a házájában véres harcok dúltak, és mindenki ellene fordult, őt hibáztatták a múlt és a jelen eseményeiért is…

Az utcán érte a támadás, de az évek megedzették, így az első hullámban érkezőkkel könnyedén végzett. Felszaladt az egyik ház tetejére, végigtekintett a városon, és miután végig gondolta az elmúlt évek eseményeit, meghallotta a léptek dobbanását, felemelte a kardját, és felkészült a támadók következő hullámának érkezésére…

A Ubisoft meghívásának igyekszünk mindig eleget tenni, így történt most is, pedig először nem is sejtettük, hogy milyen eseményről van szó. Kiderült, hogy egy 'Pre E3' buliról van szó, ahol a szerencsés újságírók megtekinthetik a 2005 / 2006 évi játékfelhozatal színét-javát még áprilisban, egy hónappal az E3 előtt. Hatalmas lelkesedéssel indultam hát útnak, és röpke két és fél órás repülőút után megérkeztem Londonba, ahol gyorsan a bemutató helyszínére metróztam. Az ajtóban álló szigorú alkalmazottak azonban gyorsan letörték a lelkesedésem, az orrom alá toltak egy vészjósló papírt, hogy írjam alá. Annyi időt sem hagytak, hogy átolvassam, de mikor rákérdeztem, hogy mit is tartalmaz a szöveg, szép halkan eldörmögtek valamit a bajszuk alatt. Rákérdeztem még egyszer, hogy mire is adtam az áldásom, és szó mi szó, pár perces huzavona után kiderült, az aláírásommal hitelesítettem, hogy a bemutatón látottakról nem írhatunk a mostani, csupán a következő számunkban. Tehát hiába néztem meg többek között olyan játékokat, mint a Heroes of Might & Magic 5, a Ghost Recon 3, vagy a Myst 5: End of Ages, hiába beszélgettem a játékok producereivel, fejlesztőivel, egy szót sem ejthetek róluk a lapunk ezen számának hasábjain. Amikor azonban meglátttam, hogy nagy kedvencem, a Prince of Persia sorozat legújabb tagja is jelen van a bemutatón, riadót fújtam, és mindent latba vetettünk, hogy megtörhessük az aláírt papír által elrendezett átkot. Gondolom, már sejtitek, hogy ez sikerült, lássuk hát, hogy mit sikerült megtudnom a londoni bemutató megtekintése, és a játék producerével folytatott beszélgetés során.

A klasszikus Prince játékok után megjelenő Prince of Persia 3D meglehetősen nagyot bukott, köszönhetően a kiforratlan koncepciónak, és a használhatatlan vezérlésnek. Érthető volt, hogy a Sands of Time megjelentetésével a Ubisoft megpróbálta elfeledtetni ezt a kudarcot. Mégis furcsa volt, hogy a folytatás - a Warrior Within - Prince of Persia 2 néven látott napvilágot, hiszen gyakorlatilag már négy rész is megelőzte. Az új Prince kaland végre magyarázatot ad a számzás körüli mizériára, a Kindred Blades ugyanis a Sands of Time-mal indított trilógia befejező epizódja lesz. A Ubisoft szerette volna az idő trükköket felvonultató részeket egy különálló új egységbe foglalni, emiatt kezdték újra számozást a Sands of Time-mal. A Kindred Blades-ben, az újkori Prince trilógia záró epizódjában bezárul a kör, és végre magyarázatot kapunk az előző részekben felvetett kérdésekre, és az idő homokját szabadon engedő Herceg kalandjai véget érnek.

Yannis Mallat, a játék producere elmondta, hogy igazán nagy durranással akarják zárni a trilógiát, amely az összes kultikus harmadik személyű akció játék - mint pl. Max Payne, Ninja Gaiden - kvintesszenciája lesz. Oda tartanak, ahova a Tomb Raider sorozat indult, de - mint azt már mindannyian tudjuk - sosem sikerült eljutnia. Ennek érdekében a játékmenetet, a kivitelezést tekintve is sok-sok újításra számíthatunk, természetesen az eddig is bevált értékek, megoldások megtartása mellett.

Nem lesz könnyű megfelelni az előző két rész rajongóinak, hiszen a Sands of Time történetmesélős, színes stílusa után a Warrior Within sötét, pesszimista történet vezetése sokakat meglepett. Azoknak is kedvezni akarnak, akik az első rész helyszíneit, a vicces beszólásokat, a felcsendülő vidám dallamokat szerették jobban, ezért a folytatás hangulatában a két epizód között helyezkedik majd el, annak ellenére, hogy a története még a WW-ben tapasztaltnál is sötétebb lesz. Az új epizód ott veszi fel a történet fonalát, ahol az a WW-ben megszakadt, a Herceg, és szerelme, Kaileena elhagyják az idő szigetét, és Babilonba tartanak, hogy végre élvezhessék az áldás küzdelmek árán kivívott békét, és megpihenhessenek a számtalan kaland után. Ehelyett azzal kell szembesüljenek, hogy Babilonban véres háború dúl, és nem sokkal a megérkezésük után a Herceget elfogják, mert őt okolják a háború kitöréséért, és gyakorlatilag minden rosszért, ami a birodalmat sújtja. Mikor hősünk elpusztította az idő homokját, megváltoztatta a idő vonalát, és az események hatására megszületett a Herceg sötét alteregója. A király mindent megtesz, hogy elpusztítsa a Sötét Herceget, és mikor fiát a palotába hurcolják, azt hiszi, végre sikerült megszabadulnia tőle.

A játékba kerülő újításokkal kapcsolatban Yannis Mallat elmondta, a Ubisoft Montreal csapatának tagjai igyekeztek a lehető legtöbb visszajelzést elolvasni a játék fejlesztésének megkezdése előtt. Átnézték az első két rész összes megjelent kritikáját, ellátogattak a hivatalos és rajongói weboldalak fórumaira, több ezer kérdőívet kitöltettek játékosokkal, és olyanokkal, akik a Prince of Persia előtt

Fiatal hercegből megtört szívű hős

Talán még egyetlen játékban, vagy sorozatban sem láthattunk olyat, hogy a főhős akkora belső és külső változásokon ment volna keresztül, mint névtelen hercegünk a Sands of Time és a Kindred Blades között. Mikor megismertük, naiv, vidám, tettre kész fiatal fiú volt, aki csak azt szerette volna elérni, hogy az apja büszke legyen rá. A fejlesztők remek érzékkel teremtették meg a Herceg karakterének megfelelő hátteret. Az epizód történetmesélős, csipkelődő stílusa, a színpompás, sejtelmes grafika, az atmoszféra mind pontosan passzolt a főhős karakteréhez. Az idővonal törése miatt azonban menekülnie kellett a végzete elől, és mire a Sands of Time eseményei után hat évvel később játszódó Warrior Within-ben újra találkoztunk vele, csupán megkeseredett árnyéka volt önmagának. Nem csoda, a saját végzete, a halála elől kellett üzött vadként élt évekig. A program tálalása ismét telitalálat volt, a megtört Herceg újabb kalandjai sokkal sötétebbek, pesszimistább hangulatúak, rockosabbak voltak. A folytatás pedig újabb csavart rejt, az idővonal megváltoztatása során létrejött a Herceg sötét alteregója, és most már két karakterrel kell küzdenünk, ráadásul a Herceget szökevényként, számkivetettként kezelik saját hazájában, ami még nehezebbé teszi számára a harcot.

semmilyen programmal sem játszottak. A vélemények alapján úgy tűnik, hogy a játékosok és a kritikusok többsége szerette mindkét részt, de más és más szempontok miatt. A harcrendszerrel általában mindenki elégedett volt, viszont a Sands of Time-ba csempészett gondolatokat, érzelmeket hiányolták a folytatásból. Elolvasták, meghallgatták hát a véleményeket, ötleteket, de azt elhatározták, semmiképpen nem szeretnék csupán ismételni önmagukat, főleg, hogy a Kindred Blades a trilógia befejező epizódja lesz. A játékosoknak tett ígéretükhöz híven mindent megtesznek azért, hogy minden szempontból előre mutató, innovatív újdonságokat tartalmazó epizóddal zárják az idő menetét megbolygató Herceg kalandjait elmesélő sorozatot.

A Sands of Time legnagyobb játékmenetbeli újítása az idő trükkök megjelenése volt. Már a bullet-time is hatalmas élményt nyújtott a May Payne-ben, de a tény, hogy szinte bármikor visszate-

kerhettük az időt, akár egy-egy elrontott ugrás, vagy rosszul bevitt döfés - és a pontos, halált okozó ellendöfés - után, az már elég lett volna ahhoz, hogy elvigye a hátán a játékot. Az elképesztő grafika, a mozgások, és a hangulat már szinte csak hab volt a tortán. A Warrior Within-ben megjelentek az idő síkok, láthattuk, hogy a múltbeli cselekedeteink milyen hatással vannak a jelenre. Külön öröm volt a free form harcrendszer megjelenése, és hogy immár nem kellett az idő tőrével összegyűjtögetni az idő homokját, ehelyett a homok a megölt ellenfelekből automatikusan a tárolónkba vándorolt.

A Kindred Blades legnagyobb játékmenetbeli újítása a Herceg sötét alteregójának megjelenése lesz. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a játék során két - szinte mindenben - különböző karaktert kell terelgetnünk. A két karakter háttértörténete, kinézete, mozdulatai, harci stílusa, viselkedése is teljesen más, de mégis erős kapocs köti össze őket, hiszen az egyikük nem létezhetne, ha a másik nem zavarja összes az idővonalat. Sajnos nem sikerült semmit sem megtudnom a Dark Prince kinézetéről, és különleges képességeiről, a fejlesztők nem szeretnének semmilyen poént lelőni előre.

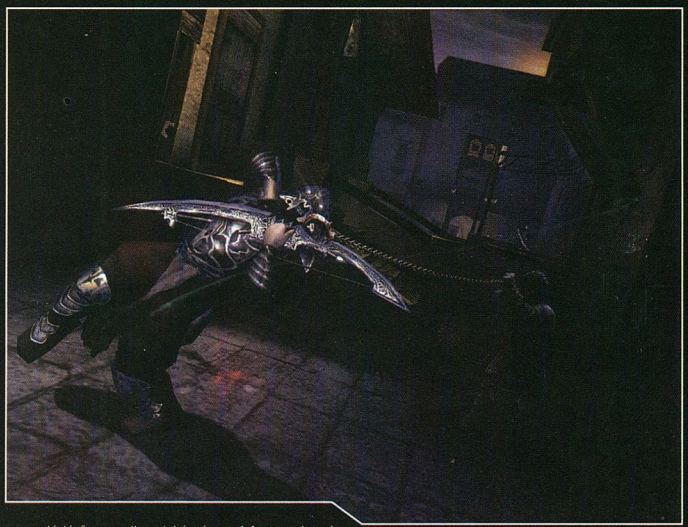
Az új epizódban több fontos karakter is visszatér az előző részekből, és meghatározó szerepük lesz a történet során. Yannis Mallat egyelőre csak Kailenaa-t és a Sharaman királyt, a Herceg apját hozta fel példaként, pedig hosszasan faggattam a szereplők kilétét illetően, annyit mindenesetre elárult, hogy rengeteg - kellemes, és kellemetlen - meglepetés vár majd a játékosokra.

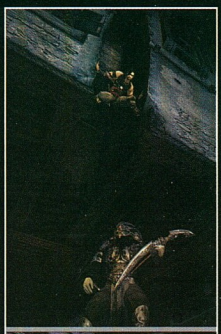
Számtalan új mozdulat, kombó kerül a módosított free form harcrendszerbe, de a Herceg alapvető mozgásai is bővülni fognak. Nagyon fontos, hasznos, és egyben élvezete-

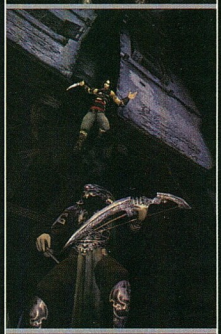
se újításként megjelenik a lopakodás. Itt nem feltétlenül kell Sam Fisher kalandjaira gondolnunk, hiszen a fejlesztők el szeretnék kerülni az akció, a játékmenet lelassítását. Csupán nem kell az előző részekhez hasonlóan minden egyes ellenfelünket huszárosan letámadnunk, szép lassan mögé is osonhatunk egy-egy elbambult, távolba révedező rosszfiúnak (esetleg lánynak), akiveel aztán hang nélkül, egyetlen gyors mozdulattal végezhetünk. Esetleg - meglehetősen jópofa akrobata mozdulattal - fejjel lefelé fordulva leereszkedhetünk, lecsúszhatunk köteleken, vagy láncokon, majd megvárhatjuk, amíg a teremben mozgolódó őr megpihen (akár távolabb tőlünk, vagy éppen pont alattunk), és ezután a meglepetés erejét kihasználva villámgyorsan eltehetjük láb alól szegénykét. Egy másik mozdulat is színesíti ezentúl a repertoárt, a szokásos falon futásból elrugaszkodást kibővítik, most már nem csak 90 fokban oldalra, de 45 fokban előrefelé is elrugaszkodhatunk. Talán első hallásra nem tűnik annyira nagy újításnak, pedig ez az egyetlen apró módosítás szinte teljesen megváltoztatja a játékmenetet, és új lehetőségek tárházát nyitja meg a pályatervezők számára. Gondoljátok el, hogy egy erkélyen álltok, de csak sréhen balra, elég messze található a következő platform. A feladatot csak nehezíti, hogy egy marcona ellenfél várja, hogy feltűnjünk a színen. Ekkor nem kell mást tennünk, csupán a szokásos falon futással indítva be kell vetnünk az új mozdulatot, amelynek segítségével meglehetősen nagy lendületet véve pont a platformon található őr nyakába ugrunk. Ezután egy látványos mozdulattal a másvilágra küldhetjük az ellent, anélkül, hogy meg tudott volna mozdulni.

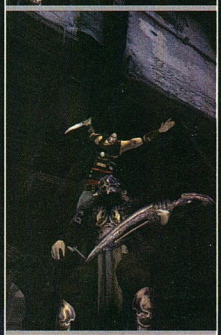
A fegyverek terén is sok-sok változás várható, de feltűnnek a szokásos kardok, szablyák, melyekből természetesen egyszerre kettőt is tarthatunk a kezeink ügyében, hogy még hatékonyabban tudjuk apritani az életünkre törőket. Még több dobásra alkalmas fegyver jelenik majd meg, a fejlesztőkhöz eljuttatott visszajelzések szerint ez az újítás nagyon bejött a játékosoknak. Ami az új részt illeti, megjelenik egy teljesen új típus, amit leginkább az Indiana Jones sorozat rajongói használnak majd szeretettel. Nem, nem a kardozós csörikámat hatástalanító pisztolyról van szó, azok nyertek, akiknek Indy kedvenc fegyvere, az ostor ugrott be elsőre. Az ostorral elkerülhetjük a közelharcot, néhány lépés távolságból könnyedén megcsiklandozhatjuk a különféle szörnyetegeket. Remekül hasznosíthatjuk a lopakodás során is, nem is kell majd az ellenfelük közvetlen közelébe lopódznunk, amikor a közelükbe érünk, az ostorral felénk ránthatjuk a strázsáló szörnyetegeket. Sajnos a Londonban bemutatott demóból nem derült ki, hogy helyváltoztatásra is használhatjuk-e az ostorunkat, de nem valószínű, hogy a fejlesztők egy ekkora ziccert kihagynának.

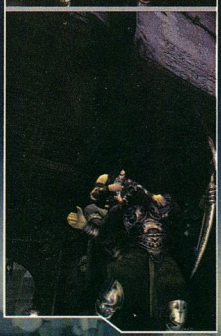
Az ellenfelek tekintetében sem okoznak csalódást a fejlesztők, jelen pillanatban úgy néz ki, hogy csakis teljesen új, eddig sosem látott szörnyekkel, állatokkal, és egyéb gonosz teremtményekkel találkozunk majd. Majdnem kiszáradt a torkom, annyit faggattam Yannis-t,











Yannis Mallat interjú

Melyik volt az első Prince of Persia epizód, amiben producerként közre működtél?

A Sands of Time volt az első, de töviről hegyire ismerem a klasszikus Prince játékokat is. A Sands of Time készítésekor rengeteget játszottunk velük, még ma is fantasztikus élményt nyújtanak. Azt szerettük volna, hogy az új részek a klasszikus epizódok szellemiségét tükrözzék.

Mi tetszett leginkább a klasszikus epizódokban?

A pályák kidolgozása, és a kihívás, amit nyújtanak. Úgy gondoltuk, ha legalább félig ilyen pályákat tudunk alkotni, akkor már nyert ügyünk van.

Milyen volt Jordan Mechner-rel együtt dolgozni?

Jordan hihetetlen kisugárzással rendelkezik, a Sands of Time előkészületei már megindultak egy ideje, amikor először megjelent nálunk. Elképesztő volt, mintha átadott volna nekünk az energiájából, az egész csapat akkor kezdett el igazán teljes erőbedobással dolgozni a programon.

Mi tetszett a legjobban az új epizódokban, a játékmenetet tekintve?

A harcrendszer. Már a Sands of Time készítésénél is fontos volt számunkra, hogy valami egyedit sikerüljön létrehozni meglévő stílusok alapján. Többek között a capoiera-t, a Tigris és Sárkányban és a Jet Li filmekben található harci stílusokat szerettük volna ötvözni. A Warrior Within-ben tovább fejlesztettük a harcrendszert, nagyon izgalmas folyamat volt.

Mit emelnél ki a Kindred Blades kapcsán?

Hihetetlen erőfeszítéseket teszünk, hogy a trilógia záró epizódja minden Prince of Persia rajongó igényeinek megfeleljen. Nagyon nehéz feladat, mert nem elég csupán a grafikát, a hangokat csiszolni, és bedobni egy-két új mozdulatot. Rengeteget tanulunk a fejlesztés során, például Babilon megtervezése mindannyiunk számára számtalan tanulsággal szolgált.

hogy meséljen még az ellenségekről, de csak jelenlegi kedvenceiről, a csapatban ránk törő gonoszokról tett említést. Ezek a srácok mindig többen járkálnak, járőröznek együtt, és ami igazán kellemetlenné teszi őket, az az, hogy bárhová képesek utánunk jönni, esélyünk sincs a menekülésre, ha találkozunk velük. Az előző részekhez hasonlóan a Kindred Blades-ben is találkozunk majd kedvesebbnél-kedvesebb főellenfelekkel, de a Dahakához hasonló mitikus, (szinte) halhatatlan ellenfél nem fogja üldözni Hercegünket.

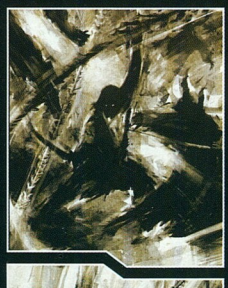
A fejtörők sarkalatos pontjai a Prince of Persia játékoknak, külön kis csapat töri a fejét éjjel-nappal, hogy a már megszokott kapcsoló húzogatás, ládatologatás, ajtónyitogatás, tüske kerülgetés mellett teljesen új ötletekkel dobják fel a grand finálét.

A számtalan új mozgás, puzzle, fegyver, és ellenfél mit sem érne, ha az előző részekben megismert, főleg nagyobb termekből, barlangokból álló környezet kerülne az új epizódba. A fejlesztők ezzel tisztában voltak, ezért úgy gondolták, a legnagyobb változást ezen a téren kell eszközölni, ha tényleg igazán emlékezetes játékkal akarják zárni a már-már kultikus magasságokba emelkedett sorozatot.
A helyszín a Herceg városa, Babilon, ahol végre igazi városnéző túrára kell indulnunk. Eddig sem mondhattuk, hogy szűkös pályákon kellett volna átverekedjük magunkat, de most valóban hatalmas terek nyílnak meg a játékosok előtt. A fejlesztők egy élő, lélegző, morajló ősi várost szeretnének elénk tárni, hogy azt kedvünkre bebarangolhassuk (legalábbis azokat a területeket, amerre a történet vezet minket). A városban gazdag és szegény negyedek is megtalálhatók; világos, fényűző tereket és kerteket ugyanúgy bejárunk majd, mint sötét, dohos, elhagyatott sikátorokat. A város számtalan szintből, és rétegből épül fel, az utcák, sikátorok szintje lesz a legveszélyesebb terep a Herceg számára, a hadsereg katonái folyamatosan járőröznek a házak között, és lesz nemulass, ha ránk bukkannak. (Főleg, ha a már emlegetett csapatban támadó gonoszok törnek ránk!) A tetőkre feljutva viszont már teljesen más a helyzet, itt veszi kezdetét igazán a mulatság. Ez már inkább a Herceg terepe, hiszen a rendkívüli akrobatikus képességeit felhasználva könnyedén ugrálhatunk tetőről tetőre, kihasználva a terep adta számtalan lehetőséget. Persze itt is számtalan veszély leselkedik majd ránk, de a tetőkön sokkal nagyobb biztonságban érezhetjük majd magunkat, mint a mocskos sikátorokban. Számos ismert (vagy éppen ismerős) helyszín is bekerül a játékba, kíváncsian várom például, hogy a híres torony milyen szerephez jut a történet során, remek helynek tűnik egy nagy végső leszámoláshoz...

Yannis Mallat a bemutató során többször is elmondta, hogy a játék grafikájáért felelős motor meglehetősen sok fejlesztésen, finomhangoláson megy keresztül, de a demó még a Warrior Within grafikai szintjét, megoldásait tükrözte. Én már ezzel is elégedett lennék, a bemutató alatt egyáltalán nem éreztem, hogy az idő eljárt volna a WW grafikája felett. Mindenesetre a fejlesztők nem így gondolják, minden létező effektet bepakolnak az új részbe, a jelenleg épp textúrákat és a fény-árnyék effekteket polírozzák szorgalmasan.

A játék számtalan (például a csapatokban támadó ellenfelek, akik mindenhova követni tudják a Herceget) újítása megkövetelte, hogy az AI-t, azaz a program mesterséges intelligenciáját az alapoktól kezdve újra írják. Remélhetőleg nem méretezik el a fejlesztést, és a program nem jut a Half-Life 2, vagy a STALKER sorsára - tehát nem kell évekig várnunk, mire sikerül (vagy esetleg nem sikerül) összehozniuk mindazt, amit elterveztek. Kifejeztem ebbéli aggodalmam a játék producerének, de ő elmondta, hogy az AI már jelen állapotában is mesés, eddig akció játékban sosem látott dolgokra képes. Ki tudja, hátha igaza lesz, reménykedjünk...

Egy biztos, az eddigi részek rajongói - és főleg azok, akik végig is vitték az első két epizódot - elképesztő játékélményre számíthatnak. A londoni demóban az egyik legemlékezetesebb pillanat az volt, amikor a Herceg - miután legyőzött néhány ellenfelet - felmászott egy létrán, mint kiderült, egy ház tetejére, ahonnan megpillantottak Babilon városát. Hihetetlen látványt nyújtott, még így, a 'régi' grafikus motorral is. Remélhetőleg még sok ilyen emlékezetes pillanat kerül a játékba, és látva a Ubisoft Montreal igyekezeteit, erre minden esély megvan. A fejlesztők pontosan átérzik az új rész jelentőségét, az összes legapróbb grafikai, játékmenetbeli megoldást tökéletesre polírozzák, a történet pedig csavarosabb, érzelem gazdagabb lesz, mint bármelyik eddigi epizódé.



Uniq
uniq@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Záró epizódja egy kultikus trilógiának; nagyobb, szebb, okosabb...

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Rengeteg újítás
- Hatalmas külső terek
- Dark Prince

HA NEM KÖTELEZTED EL MAGAD A PC MELLETT...

...ÉS ELEGED VAN MÁR A HIBAÜZENETEKBŐL...

JÁTÉKOK
[CSAK KONZOLRA

KÉZI KONZOLOK
[WI-FI KAPCSOLATTAL]

...AKKOR PRÓBÁLD MEG EZEKET LEFAGYASZTAN

ASZTALI KONZOLOK
[ONLINE JÁTÉKLEHETŐSÉGGEL, EGÉR ÉS BILLENTYŰZET TÁMOGATÁSSAL]

24

Konzol Stúdió

WWW.KONZOLSTUDIO.HU
INFO@KONZOLSTUDIO.HU

1092 BUDAPEST, KINIZSI U. 21-25
TEL/FAX: 06-1-216-6626
MOBIL: 06-20/9-888-337

NYITVA TARTÁS: H-P: 10-18; SZO: 9-13

PARAWORLD

INFO SUNFLOWERS | SEK | 2005. VÉGE | WWW.SUNFLOWER.DE/ENGLISH/GAMES/PARAWORLD.PHP

A tavalyi E3 során bebocsátást nyertünk a Sunflowershez, akik a Knights of Honor rejtelmeibe avattak be minket, de mellesleg megmutattak egy-két pályát egy nagyon kellemesnek ígérkező játékból, az akkor még teljesen ismeretlen Paraworldből... Ezután néhány képen kívül semmi új információ sem érkezett a programmal kapcsolatban, egészen mostanáig. Sikerült elkapnunk egy interjú erejéig Thomas Langhankit, a játékot fejlesztő SEK csapat alapítóját, aki egyben a Paraworld vezető tervezője is.

2003. végén mindenki úgy nyilatkozott a játékról, hogy egyedülálló jó a grafikája. Közel 1,5 év telt el azóta, a technika fejlődésével a játékok is fejlődtek. A Paraworld mit fog kihasználni a mai csúcs grafikus kártyák képességeiből?

A motor a DirectX 9.0c verzióját használja, alacsonyabb verziójú DirectX-et nem is támogat. Természetesen a grafikai megjelenítés egyes videokártyákon más és más, attól függ, hogy mit enged, mit tud az adott kártya. A játékot úgy terveztük, hogy a grafika a gép képességeihez mérten meszszemenőkig finoman hangolható legyen. A program természetesen kihasználja a Vertex és a Pixel Shaderek adta lehetőségeket. Az árnyékok, és a növényzet VS/PS 1.1-et, a fénytörés, a víz tükröződése, pedig a VS/SP 2.0-s verzióját használja. Ezen felül nagyon sok speciális effekt 2.0-s VS/PS-vel készült, ám ez is videokártya függő. (A Model Shader 3.0-t a játék nem támogatja, hiszen alig van hardver, amely ezt támogatná. Tehát minden speciális hatás megjeleníthető a MS 2.0-t támogató kártyákon.) A fények, árnyékok teljesen dinamikusak változnak.

A HDR-t (High Dynamic Range) közvetlenül nem támogatja az engine, de a különféle fényeffekteknek nincs okuk szégyenkezni a HDR-rel szemben, s ami nagyon fontos, hogy ezek az effektusok jóval több kártyán fognak működni.

És mire számíthatunk a bűvös poligonszámok terén?

A karakterek és az állatok 300-3 000 poligonból, a különböző objektumok 100-2 500 poligonból épülnek fel. Az egyszerre látható poligonszám leginkább a kamera látószögétől függ majd. Egyes esetekben csak 10 000, de lesz, amikor 120 000 poligont fog megjeleníteni egyszerre a grafikus motor.

Azt már lehetett olvasni, hogy 50 egység lesz a játékban. Kérlek mesélj erről kicsit bővebben. A földi egységek mellett számíthatunk légi egységekre is?

A hangsúlyt nem a légi egységekre helyeztük, de megtalálhatóak a játékban ezek is, repülő dinoszauruszok formájában. Ezen kívül a világokban számos, a játékos által nem irányítható repülő állattal találkozhatunk, de az igazi légi csatákra előreláthatólag majd csak a kiegészítőben kerülhet sor.

Nagyon fontos kérdés az, hogy az egységeink fejlődőképesek lesznek-e, vagy csak előre meghatározott damage/armor/speed tulajdonságokkal rendelkeznek majd?

Az egységeket szinte a végtelenségig fejleszthetjük. A páncélzat, valamint a sebzés fejlesztése mellett például az íjászok lőtávolságát is növelhetjük. Többet most még nem árulhatok el, de hidd el, nagyon sok meglepetés van a tarsolyunkban a játékosok számára.

A német dizájnerek felvonultatják mind a tizenhatmillió színt...

Kamcsatka népe szívesen fogadta a jégen érkező mediterrán hajósokat

Lesz esetleg egy-egy egységnek saját speciális képessége is?

De még mennyire. Például, vegyük az egyik hőst a sok közül. Ő a legmagasabb szinten képes lesz arra, hogy az összes törzstagnak plusz védettséget adjon. Egy másik egységgel pedig megmérgezhetjük az ellenség készleteit, míg egy másikkal tornádót idézhetünk elő. Szinte minden egységnek megvan a maga speciális képessége, melyet harc közben nagyon hasznosan lehet alkalmazni. A lista szinte végtelen.

Hatalmas harcok lehetőségéről beszéltek az oldal hivatalos honlapján. Maximálisan mekkora csapatot vezényelhetünk?

A fejlesztés eme szakaszában úgy néz ki, hogy egy játékos maximum 60 egységet kontrollálhat majd.

A játék, ha jól vagyok értesülve, 20 csodálatos pályán és 5 földrészen játszódik, melyeknek a környezete mind más és más. Milyen világokkal találkozhatunk a játék során? Mekkora területet barangolhatunk be, valamint a játék milyen időtartamot ölel fel?

Öt különböző környezetben játszhatunk: Savanna (Szavanna), Ice Waste (Jégpuszta), Northland (Tajga), Jungle (Dzsungel), Vulkans (Vulkán). A különböző éghajlatok a sajátos adottságaikkal újabb kihívás elé állítják a játékost, hiszen a különböző taktikai elemeknek nagyon fontos szerepük van ebben a játékban, s ezeknek passzolnia kell az adott világ környezeti sajátosságaihoz. S akkor még nem beszéltem a szabadon portyázó ősi állatokról, melyek saját „személyiséggel" rendelkeznek. Mindennel találkozhatsz, kezdve a békés növényevőtől egészen a vérszomjú ragadozóig, melynek ha útjába kerülsz - véged. Minden éghajlatnak megvan a maga jellemző állatállománya. A jégpusztán kardfogú tigrisek vadásznak rád, míg a szavannán allosauruszok próbálnak elkapni vacsorára.

Kik ellen fogunk a játékban harcolni? Gondolom a hősökből is több fajta van, miben fognak ezek különbözni egymástól?

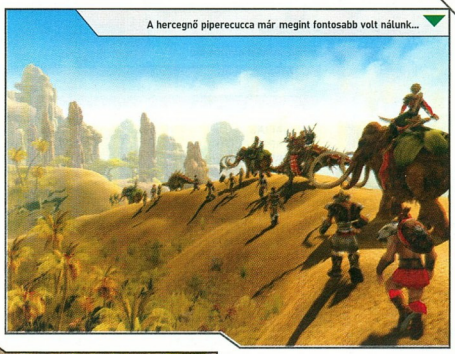
Nos, az ellenségekről nem akarok túl sokat mondani. Annyit elárulhatok, hogy fantasztikusan fognak kinézni, s jogosan nevezhetjük őket veszélyeseknek. A hősök speciális képességeiről, sajátosságaikról ugyancsak nem szeretnék sokat kifecsegni. Ám, azért egy példán keresztül szemléltetem a lehetőségeket.

A ParaWorld-ben a hős mind a többjátékos, mind az egyjátékos módban kulcsszerepet kap. Mint már mondtam, speciális képességekkel rendelkezik, melyet pályákon szerezhető tapasztalati pontokkal (XP) fejleszthet. Az első szinten egyértelműen erősebb, valamint jóval több életerővel rendelkezik, mint nor-

mál egységeink. A második szinten különféle bónuszokat kap, a harmadikon valamilyen hasznos tulajdonságot szerezhetünk, a negyedik lépcsőfokon pedig új egységek ésvagy épületek válnak elérhetővé. A legvégén pedig az egész törzsnek bónuszpontokat szerezhetünk vele. Minden törzsnek lehet több hőse, ám természetesen az egyjátékos hadjáratokban számuk limitálva van. Ha meghalna a hősünk, akkor sincs semmi veszve, egyszerűen menjünk be a fogadóba és vásároljuk meg újra. De ez még nem minden: a fogadóban új hősöket is hozhatunk létre, feltéve, ha megvan hozzá a megfelelő forrásunk.

A játékmódokról mit szabad már most elárulnotok? Milyen finomságokkal lepitek meg a játékosokat?
A hadjáratokon kívül a multiban három mód kapott helyett. Ezek: Deathmatch / Team Deathmatch (dimenziókapuval, vagy nélküle), King of the Hill és Defender. Ebből az első kettő nem szorul különösebb magyarázatra. A Defender módban a játékosnak egy területet kell védelmeznie az ellenség támadásaival szemben. A küldetés elején jóval több nyersanyaggal rendelkezik majd a játékos, mint az egyjátékos küldetések során. Ennek nagyon egyszerű oka van. Lesznek olyan finomságok, hogy egyszerre hárman is rátámadnak, és legalább az esélyt azért meg kell adni a túlélésre. Ha a játékos előre meghatározott ideig képes megtartani a bázist, akkor nyert.
Rengeteg energiát fektettünk az egyjátékos mód kifejlesztésébe, s kijelenthetem, meg is lett az eredménye. Büszkék vagyunk arra, hogy mindenki, aki játszik a programmal, nagyon izgalmas játékmenetben részesül majd. Ez azt jelenti, hogy nincs két ugyanolyan küldetés. Kedvcsinálónak: van, hogy egy csorda mamutot kell megóvnunk, miközben saját magunkat is meg kell védeni az ellenség támadásaitól. Néhány küldetésnél a hősünknek lesz kiemelt szerepe, míg más küldetések a felsorolt többjátékos módokhoz hasonlóak.
Arra, hogy milyen meglepetésekkel szolgálunk, még nem reagálhatok, hiszen akkor nem lenne meglepetés... nemde? :)

Egy stratégiai játéknál mindig felmerül egy nagyon fontos kérdés, mégpedig hogy többjátékos módban egyszerre hányan tudnak játszani a programmal, valamint az, hogy neten játszható lesz-e?
Természetesen játszható lesz interneten és LAN-on is. Egyszerre maximum nyolcan harcolhatnak majd egymás ellen.


A hercegnő piperecucca már megint fontosabb volt nálunk...

A last minute útra befizetett Görögök megérkeztek a paradicsomba...

Brahamdil kicsit berezelt, mikor rájött, hogy a kezéhez fagyott a fáklya

A gépigény a számítógépes játékok terén mindig is központi téma volt. Mire számíthatunk mi, felhasználók? Karácsonykor muszáj lesz belefektetnünk egy újabb konfigurációba, vagy a mai szemmel alapgépnek számító 2 GHz-es procin, 512 Rammal, és egy Gef4 MX-szel már szépen el fog futni a játék?
Minden magyar játékost megnyugtathatok, senkinek nem kell új konfigurációra beruháznia. Az általad említett gépen a játék - igaz, grafikai kompromisszumokkal - folyamatosan fog futni. A maximális játékélményhez egy Pentium IV 3 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro vagy GeForce FX ajánlott, minimum 128 MB videomemóriával. A tökéletes háromdimenziós hangzás érdekében pedig egy EAX-kompatibilis hangkártyát érdemes beszerezni.

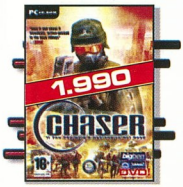
Lesznek épületek is a játékban, vagy egységeink teljesen nomád életmódot folytatva, maximum sátorban húzhatják meg magukat?
Szó sincs erről, természetesen lesznek épületek is. Valamint minden törzsnek meglesz az előnye/hátránya. Az egyik törzs ereiben ott lesz a támadó szellem, ebben segíti majd a mozgékonysága. Szinte másodpecek alatt képesek leszlebontani, illetve felépíteni a bázisukat, ezzel is segítve a különböző játékhelyzetekhez a gyors alkalmazkodást. Egy másik törzs a védelem terén fog jeleskedni. Hatékony védelmi felszerelései hihetetlenül ellenállóak lesznek a támadások ellen. A harmadik törzs technikailag nő a többi fölé. A masszív erődítmény, sánc helyett ők a ravasz csapdákban, valamint magas szintű technikai képességeikben bíznak, például képesek láthatatlanná tenni egységeiket.

Az őskorban, az emberek világa előtt nagyon sok természeti katasztrófa formálta földünket. Vulkánok törtek ki, földrengések rázták meg a bolygónkat nap, mint nap, hatalmas viharok dúltak. Ehhez hasonlóban lesz része a játékosoknak?
A játékosok részesei lesznek egy olyan világnak, valamint légkörnek, melyet a természeti katasztrófák időről időre átformáltak. Azonban konkrétan vulkánkitörésekben, földrengésekben nem lesz része a Paraworld-del játszónak.

Köszönjük szépen az interjút!

Szabee
szabee@pc.games.hu

GAME EXPRESSZ



AKCIÓ JÁTÉKOK

	ALIAS	9 990
	APOCALYPTICA	10 990
AKCIÓ	AQUANOX 2	1 990
AKCIÓ	ARENA WARS	1 990
	ARMORED FIST 3	1 490
AKCIÓ	ARMY MEN: SARGE'S WAR	2 990
AKCIÓ	ASTERIX & OBELIX	3 990
	BANDITS	1 990
	BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
	BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
	BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11 990
	BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
	BEYOND GOOD & EVIL	2 490
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
	BROTHERS IN ARMS.	9 990
	CALL OF DUTY	7 990
	CALL OF DUTY GOTY	7 990
	CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6 990
	CATWOMAN	11 990
AKCIÓ	CHASER	1 990
	CHICKEN SHOOT 2	1 990
AKCIÓ	CHROME	3 990
	COLD ZERO	1 990
	CONFLICT DESERT STORM 2.	3 990
AKCIÓ	CONFLICT VIETNAM	4 990
	CONSTANTINE	7 990
	CROC 1 CLASSIC	3 990
	DEAD MAN'S HAND	3 990
	DEAD TO RIGHTS	4 990
	DEADLY DOZEN	3 990
	DELTA FORCE 1	1 490
	DELTA FORCE 2	1 990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
	DEVASTATION	1 990
	DF - BLACK HAWK DOWN:TEAM S.	6 990
	DOOM 3	7 990
	DOOM COLLECTOR'S ED.	2 990
	DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	1 990
	DRIV3R	9 990
	DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	1 990
	EDGE OF CHAOS	1 990
	ENTER THE MATRIX +++	3 990
AKCIÓ	FAR CRY	3 990
	FINDING NEMO ACTION GAME	2 990
	FREEDOM FIGHTERS CLASSIC +++	3 990
	FREEDOM FORCE +++	5 990
AKCIÓ	FULL SPECTRUM WARRIOR	3 990
AKCIÓ	GUN METAL	990
	HARRY POTTER 2	12 990
	HARRY POTTER AND THE PRIS...	11 990
	HEAVY METAL FAKK 2	1 290
	HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2 490
AKCIÓ	HITMAN: CONTRACTS	3 990
	IGI 2: COVERT STRIKE	2 490
	JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10 990
	JOINT OPS: TYPHOON RISING E.	9 990
	KILL SWITCH	4 990
	LINE OF SIGHT: VIETNAM	3 990
AKCIÓ	LOTR:THE RETURN OF THE KING	12 990
AKCIÓ	MANHUNT	2 990
	MAX PAYNE 2	10 990
	MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2 490
AKCIÓ	MECHWARRIOR MERCENARIES	1 990
	MESTERLŐVÉSZ - SNIPER	1 990
	METAL GEAR SOLID 2 +++	11 990
AKCIÓ	MIDTOWN MADNESS 2	1 990
	MOHA: AA WARCHEST	11 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT +++	3 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11 990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
	MOHA: PACIFIC ASSAULT	11 990
	MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12 990
	MORTYR	1 990
AKCIÓ	PAINKILLER	3 990
	PINK PANTHER	1 990
AKCIÓ	PRINCE OF PERSIA 2: WW	6 990
	PRINCE OF PERSIA EXK +++	2 490
	PROJECT SNOWBLIND	9 990
	RAVEN SHIELD / GOLD	2 490
	RAYMAN 3.	2 490
	RAYMAN GOLD	1 990
	SABOTAIN	4 990
	SANTA CLAUS	1 990
	SCOOBY DOO: MONSTERS	7 990
AKCIÓ	SECOND SIGHT	6 990
AKCIÓ	SHADOW OPS: RED MERCURY DVD	5 990
AKCIÓ	SHARK'S TALE	6 990
AKCIÓ	SHELLSHOCK NAM'67	3 990
	SHREK 2.	6 990
AKCIÓ	SHREK 2: TEAM ACTION	3 990
	SINBAD	3 990
	SONIC ADVENTURE DX	9 990
	SONIC HEROES	9 990
	SPIDER-MAN 2: THE GAME	6 990
	SPLINTER CELL +++	1 990
	SPLINTER CELL 3: CHAOS T.	10 990
AKCIÓ	SPLINTER CELL: PANDORA T. +++	3 990
AKCIÓ	STAR WARS /JEDI ACADEMY	3 990
AKCIÓ	STAR WARS: BATTLEFRONT	9 990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3 990
	STAR WARS: MYST SITH.	3 990
	STAR WARS: REPUBLIC COMM.	10 990
	STAR WARS: THE PHANTOM	3 990
	TACHYON:THE FRINGE	1 490
	TAZ WANTED	1 990
	TEENAGE MUTANT TURTLES	7 990
	TERMINATOR 3	1 990
AKCIÓ	THE INCREDIBLES: ACTION	6 990
	THE PUNISHER	7 990
	TOM AND JERRY	1 990
	UNREAL 2 THE AWAKENING	3 990
	UNREAL TOURNAMENT 2003	3 990
AKCIÓ	VIETCONG +++	2 990
	WILL ROCK	1 990
	WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3 990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

	1914 - THE GREAT WAR	5 990
	ACT OF WAR: DIRECT ACTION	9 990
	AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	3 990
AKCIÓ	AGAINST ROME	1 990
	AGE OF EMPIRES GOLD	1 990
	AGE OF WONDERS 2	2 490
	AIRLINE TYCOON EVOLUTION	990
	AIRPORT TYCOON 2.	1 990
	ALEXANDER	7 990
	ANNO 1503 CLASSIC	3 990
	ANNO 1503: TREASURES...	7 490
	ANNO DOMINI	1 990
AKCIÓ	ANTANT	990
	ARMIES OF EXIGO	11 990
AKCIÓ	AUGUSTUS	4 990
AKCIÓ	AXIS & ALLIES	7 990
	BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
AKCIÓ	BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	3 990
	C&C GENERALS DELUXE +++	11 990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7 490
	C&C RENEGADE CLASSIC +++	3 990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
	CAPITALISM 2.	990
AKCIÓ	CASINO TYCOON	990
	CHILDREN OF THE NILE	10 990
AKCIÓ	CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	4 990
	CIVILIZATION III	2 990
	CIVILIZATION III DELUXE	5 990
	COSSACKS	1 990
	COSSACKS: ANTHOLOGY	7 990
	COSSACS: BACK TO WAR	2 990
	CRAZY FACTORY	990
	CULTURES 2	2 990
	D-DAY	3 990
AKCIÓ	D-DAY & AFRIKA KORPS	6 990
	DEEP SEA TYCOON	990
	DESPERADOS	1 990
	DUNGEON SIEGE	2 490
	ETHERLORDS	1 990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1 990
AKCIÓ	GANGLAND	1 990
	GLOBAL OPERATIONS	3 990
	HAEGEMONIA	3 990
	HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK	3 990
	HEROES IV. +++	3 990
	HEROES IV. PACK	6 990
	HOTEL GIANT	1 990
	IMPERIALISM 2.	1 990
	IMPOSSIBLE CREATURES	2 490
	INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍT?	1 990
	INDUSTRY GIANT 2.	1 990
	KNIGHTS OF HONOR	11 990
	KOREA	1 990
	LOCO-COMOTION TOYTRAINS	1 990
	LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE...	12 990
	MAGIC THE GATHERING BGR.	5 990
AKCIÓ	MALL TYCOON	1 290
	MEDIEVAL TOTAL WAR COLL. +++	6 990
AKCIÓ	MOON TYCOON	990
	PANDORA'S BOX	1 990
	PANZER GENERAL 3.	1 990
AKCIÓ	PANZERS	9 990
	PARADISE CRACKED	990
	PERIMETER	990
	PLATOON +++	2 990
	PLAYBOY: THE MANSION	9 990
AKCIÓ	POKOLI SZOMSZÉDOK +++	3 990
	POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5 990
	PORT ROYALE	1 990
	PORT ROYALE 2	9 990
	RAILROAD PIONEER	3 990
	RAILROAD TYCOON 3	2 990
AKCIÓ	REBELS	3 990
	RESTAURANT EMPIRE	3 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	5 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 3	10 990
AKCIÓ	SEARCH & RESCUE 2	1 990
	SEARCH & RESCUE 3	990
	SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS	9 990
	SHOGUN CLASSIC	3 990
	SIEGE OF AVALON	1 990
	SILENT STORM	3 990
	SIM CITY 3000 CLASSIC	3 990
	SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
	SIM CITY 4 DELUXE +++	11 990
	SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7 490
	SKATEBOARD PARK 2004	2 990
	SOLDIERS OF ANARCHY	1 990
AKCIÓ	SOLDIERS: HEROES OF WW II	2 490
	SPACE COLONY	990
	SPELLFORCE	3 990
	STAR WARS: FORCE COMMAND	3 990
	STEAMLAND	1 990
	SUDDEN STRIKE 2	1 990
	SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	3 990
	THE NATIONS	990
	THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11 990
	THE SIMS 2	12 990
	THE SIMS ABRAKADABRA	7 490
	THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
	THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
	THE SIMS HOT DATE	4 990
	THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
	THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
	THE SIMS SUPERSTAR	7 490
	THE SIMS UNLEASHED	7 490
	THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
AKCIÓ	TORTUGA	2 990

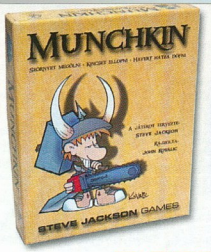
+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

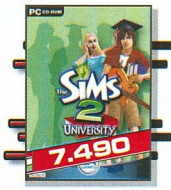
TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

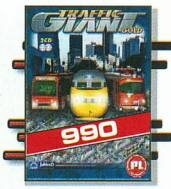


5,200

MUNCHKIN

ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,800
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5,990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEG.)	3,990
ALHAMBRA (KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4,990
METRO (PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4,990
LEGENDÁK KAPITÁNYA (KALÓZOK VERSENGÉSE)	6,950
SHULURI VIADALOK (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6,950
GENIAL (DOMINÓ MENSA HUNGARIQA SZINTEN)	4,330
OROSZLÁNSZÍV (KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5,660
JUNGLE SPEED (VILLÁMGYORS AKCIÓJÁTÉK)	3,050
ARNE KÁRTYA (INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1,560
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7,400
ÁRNYÉKHÁBORÚ (M.A.G.U.S. SZÖVETSÉGEK)	4,950
ACTIVITY PROFESSIONAL (ACTIVITY PROFIKNAK)	4,990





NEW	TRAFFIC GIANT	990		SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	1 990
	TRAFFIC GIANT GOLD	990	NEW	SID MEIER'S PIRATES	7 990
	TRANSPORT GIANT	7 990		SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9 990
	UFO: AFTERMATH	1 990		SILENT HILL 3 PCDVD +++	11 990
	VIETNAM MED+EVAC	2 990		SILENT HILL 4 PCDVD	9 990
NEW	WAR & PEACE	1 990		SPACE HACK	5 990
	WARHAMMER 40000: DAWN OF W.	6 990		SPELLS OF GOLD	990
	WARLORDS IV. FL	1 990		STAR WARS GALAXIES: JUMP TO...	6 990
	WILD LIFE PARK	1 990		STAR WARS: KOTOR II	10 990
	WORLD WAR III	990		SYBERIA	1 990
	WORMS 3D	11 990		TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990
	WORMS BATTLE PACK	3 990	NEW	THE I OF THE DRAGON	4 990
	WORMS FORTS UNDER SIEGE	9 990		URU: AGES BEYOND MYST	2 490
	WW2 FRONTLINE COMMAND	1 990		URU: COMPLETE CHRONICLES	7 990
	ZOO TYCOON 2	7 990		URU: PATH OF THE SHELL	3 990
			NEW	VAMPIRE - MASQUERADE	6 990
				WEIRD WAR	6 990
				WIZARDRY 8	1 990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

	AGON	7 990
NEW	ALONE IN THE DARK 4 +++	1 990
	ANOTHER WAR	990
NEW	ARX FATALIS +++	1 990
NEW	AURA	990
NEW	CYPHER	990
NEW	CSATAMÁGUSOK	3 990
	CSI: CRIME SCENE INV	1 990
	CSI: DARK MOTIVES	2 490
NEW	CSI: MIAMI	7 990
NEW	DARK FALL II	3 990
	EGYPT III	3 990
	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	3 990
	EVERQUEST LIMITED. ED.	9 990
	FINAL FANTASY XI.	11 990
	KNIGHTSHIFT	3 990
	LEMONY SNICKETS SERIES	9 990
	LIONHEART	3 990
	MIGHT AND MAGIC IX +++	1 990
NEW	MORROWIND +++	1 990
	MORROWIND GOTY +++	2 990
	MYST IV	9 990
	MYST TRILOGY	5 990
	NAUTILUS / JULES VERNE	1 990
	NEVERWINTER NIGHTS +++	3 990
	NEVERWINTER NIGHTS GOLD PACK	5 990
	NEVERWINTER NIGHTS: SH +++	2 990
	OPERATION FLASHPOINT: GOTY	2 990
	PIRATES OF THE CARIBBEAN	2 490
	RUNE	1 290
NEW	SACRED	2 990
	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	1 490
NEW	SHADE: WRATH OF ANGELS	2 990
	SHADOW OF MEMORIES	9 990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

NEW	ACTUA SOCCER 3	990
	BLITZKRIEG	1 990
	COLIN MCRAE 2.0+INSANE+SEV.	2 990
NEW	COLIN MCRAE RALLY 04	2 490
	COLIN MCRAE RALLY 2.0	1 490
NEW	COLIN MCRAE RALLY 3 / BEST S.	1 990
NEW	COLIN MCRAE RALLY 5.	7 990
	COMANCHE 4	3 990
	COMANCHE GOLD	1 490
	COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 990
	CROSS RACING CHAMPIONSHIP	7 990
	DESTROYER COMMAND	1 990
	DRIVER BEST OF	1 990
	EURO 2004	11 990
	F-16	1 990
	F-22 LIGHTNING 3	1 990
NEW	FAIR STRIKE	3 990
	FIFA 2002 CLASSIC	3 990
NEW	FIFA 2004 PCCD + TOTAL CL. MAN.	14 990
	FIFA 2005	11 990
NEW	FIFA FOOTBALL 2003	3 990
NEW	FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3 990
	FOOTBALL MANAGER 2005	10 990
	FORD RACING 2	10 990
	FREELANCER	2 490
	GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7 990
	GRAND PRIX BEST OF	3 990
	HARD TRUCK	1 990
	HARRY POTTER QUIDDITCH WC	3 990
	HELI HEROES	990
	HELL-COPTER	990

	HOT WHEELS STUNT TRACK CH.	4 990
	IL 2 STURMOVIK	1 990
	INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490
	INSANE	1 490
	ISS 3	9 990
	KING OF THE ROAD	1 990
	KNIGHT RIDER	1 990
	LINKS LS 2003	2 490
NEW	LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	3 990
	LOCK ON	2 490
	MASHED	3 990
	MEGARACE 3	990
NEW	MIDNIGHT CLUB 2	2 990
	MIG 29	1 990
	MOTOCROSS MADNESS 2.	1 990
NEW	NBA LIVE 2003 + NEED FOR S. HP2	9 990
NEW	NBA LIVE 2003 CLASSIC	3 990
NEW	NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990
	NBA LIVE 2005	11 990
	NEED FOR SPEED HP 2 +++	3 990
	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEW	NEED FOR SPEED UG	3 990
	NEED FOR SPEED: UG 2	11 990
	NHL 2002 CLASSIC	3 990
	NHL 2003	12 990
	NHL 2004	11 990
	NHL 2005	11 990
	PANZER ELITE GOLD	1 990
NEW	POOL PARADISE	1 990
	PRO EVOLUTION SOCCER 3	11 990
	PRO EVOLUTION SOCCER 4	9 990
	RACING SIMULATION 2	990
	RALLY TROPHY	1 990
	RC CARS	990
NEW	RICHARD BURNS RALLY	3 990
	SILENT HUNTER 2.	1 990
	SILENT HUNTER 3.	9 990
	STAR WARS: EP. I. RACER	3 990
	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990
	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990
	STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
	STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	1 290
	THE ITALIAN JOB	990
	TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	2 490
NEW	TOCA RACE DRIVER 2	6 990
NEW	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	7 990
NEW	TRICKSHOT	499
NEW	UNREAL TOURNAMENT 2004	7 990
	V-RALLY 3	3 990
	WORLD CH. SNOOKER 03	1 990
NEW	WORLD CH. SNOOKER 2004	3 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

9.990

7.990

9.990

10.990

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690 , MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

STAR WARS BATTLEFRONT II

Azt hiszem, ha azt mondom, Star Wars, kevés ember van, akinek tovább kellene magyaráznom, mire is gondolok. A hetvenes évek vége óta mosolygós fejőstehénként - vagy éppen milliárdszor nyúzható rókaként - helytálló frencsájz napjainkban még mindig virágzik, bármi, amire Star Wars logót ragasztunk, gyakorlatilag aranyáron adható el. Mielőtt azonban azt hinnétek, bevezetőm afféle negatív töltetet hordoz, hozzá kéne tennem, hogy hála az égnek, azért a srácok a Lucas Arts-nál nem afféle gerinctelen mészárosként estek neki a névnek, és bizony-bizony a tucatjátékok között is fel-feltűnnek gyöngyszemek. Tavaly megtörtént, a film hangulatát talán legjobban áthozó háborús játékkal bővült a fanatikusok - és az unalomúzót keresők - gyűjteménye, a Star Wars: Battlefront jött, látott, és győzött - méghozzá olyan ügyesen tette, hogy bár a CD-prés még ki sem hűlt, jön is a folytatás!

INFO PANDEMIC STUDIOS | LUCAS ARTS | - | 2005. VÉGE

A Battlefront első részének története a szokásosnál zökkenőmentesebb volt. 2004 januárjában nagy csinnadrattával bejelentették, majd ugyanezen év szeptemberében már a boltok polcaira is került. A nagy örömöt talán csak az előzetesen kiszökő információk, valamint a „hardcore" rajongók által keltett visszhang vetette kissé vissza. A programok ugyanremek ígéretekkel dicsekedett, ám a megcélzott réteg még nem felejtette el a Force Commandert, és az azt megelőző hírveréd. Azonban az ezt követő hihetetlen diadalmenet mindenkit ledöbbentett: a játék már előzeteseiben is meggyőzte a szaksajtót, majd pedig meg sem állt addig, míg hetekre - sőt, hónapokra - tanyát nem vert az általa megcélzott platformok - esetünkben PS2, PC és Xbox - toplistáján. Örültek a készítők, örültek a játékosok, örültek a kritikusok, sőt, még a fanyalgók is. Bátran ki lehet jelenteni, hogy a korunkban elég ritka sikerek egyike volt ez.

Miután nem feltételezem, hogy a most tárgyalt szoftvert mindenki ismeri, próbáljuk meg szavakba önteni, miről is van szó valójában. Az alapötlet nem új: a pályákon található számtalan eszköz segedelmével kell győzelmet aratni - először csak az adott helyszínen, majd később az egész univerzum felett. A játékban a Csillagok Háborújából alaposan megismert csatákba csöppenhettünk bele, méghozzá, hogy finoman fogalmazzak, nyakig. A filmekből - a program megjelenéséig ezek száma még csak ötre rúgott - megismert helyszíneken verekedhettük magunkat végig; két-két oldal közül lehetett választani: a klasszikus trilógiából a lázadók-birodalmiak, valamint az első két epizódból megismert klónok-droidok - és a hagyományos FPS-ektől eltérően az igazi tűzerőt nem a játékos által megformált katona, hanem az általa irányított jármű jelentette. Persze ez nem azt jelenti, hogy a gyalogszeres megoldást nem dolgozták ki megfelelően. Számtalan kaszt állt rendelkezésünkre, hogy a nekünk megfelelő felszereléssel, és a hozzánk legjobban illő harcmodorral vessük magunkat csatába, de tagadhatatlanul az igazi élményt valójában az jelentette, ahogy a filmekből már ismert járművekbe bepattanva teremthettük meg a „békét" a galaxisban. A levegőben - noha igencsak „földhöz kötve" - X-szárnyú hajók lőtték a TIE-vadászokat, a földön pedig AT-ST lépegetők tapostak el mindent, ami mozgott és veszélyt jelenthetett. Noha a játék grafikája - különösen korunk számítógépeihez mérten - nem több a „futottak" kategóriánál, a program készítői mindent megtettek, hogy feledtessék velünk ezt a hátrányt: a moziból alaposan megismert pályák rémisztő pontossággal lettek lemodellezve, azok a helyszínek pedig, amelyeket a filmekben nem láthattunk, tökéletesen illeszkedtek a George Lucas által kitalált világba. A játékosok csapatmunkára vannak kötelezve - lévén nagy vonalakban arról szólt a dolog, hogy a területen elhelyezett „zászlókat" kellett először elfoglalni, majd megtartani; az ember egyedül, még remek teljesítménnyel sem nevezhető ehhez elegendőnek. Az igazán élvezetes, filmhű játékhoz tartoztak még a többszemélyes járművek, és a remek, John Williamst idéző muzsikák. Azonban mindez édeskevés lett volna a sikerhez, ha a Pandemic Studio - a szoftver készítői - nem csepegtettek volna még valamit, ami miatt a Battlefront tulajdonképpen sikerjátéknak nevezhető: hangulatot. Sikerült hozniuk mind az új filmek - kissé felemás, itt-ott mármár Disney-s - hangulatvilágát, és az eredeti trilógia kissé kopottas, de sokkalta emberibb életérzését. Noha a deli játékosok tulajdonképpen még mostanra

sem ismerhették ki igazán a játékot, a Lucas Arts - az anyagi siker után kissé sem meglepő, bár talán korai - bejelentéssel örvendeztette meg a nagyérdeműt: készül a folytatás.

A történet ott indul, ahol a trilógia is... (Aki nincs tisztában a történet vonalával, esetleg az Episode 3-ból származó információmorzsákkal, lépje át a bekezdést.) A Kereskedelmi Szövetség blokád alá vonja a Naboo bolygót, hogy ezzel előjogokat vívjon ki magának a Galaktikus Köztársaságban. A konfliktus azonban gyakorlatilag a planéta lakosságának győzelmével zárul, Amidala hercegnő összefogja bolygójának lakóit, hogy legyőzze a támadó robotsereget. Közben kancellárrá választják a meglehetősen agresszív politikával fellépő naboo-i Palpatine szenátort. A következő konfliktust a szakadárok okozzák: egy bukott Jedi lovag, Dooku gróf vezetésével a „pártütők" tábora egyre nagyobb erővé duzzad, míg végül felbátorodnak annyira, hogy hadsereget szervezzenek a Köztársaság ellen. Miután ez utóbbi képtelen a komolyabb reagálásra, a törtető Palpatine szenátort főkancellárrá választják, kihirdeti a háborút, és parancsot ad az akkoriban a semmiből feltűnő klónhadsereg bevetésére. Elkezdődik a Klónok Háborúja. Noha ezt a harcot sikerül lezárni, Palpatine hatalma immáron megfékezhetetlen. A férfi önmagát császárrá, a köztársaságot pedig saját birodalmává kiáltja ki, és gyökerestől kiirtja a számára komoly veszélyt jelentő Jedi-rendet. Évekkel később a Köztársaságot visszaállítani akaró Lázadók elég erőt gyűjtenek arra, hogy megtámadják a Birodalmat, s eme offenzíva sikeresen is zárul: elpusztítják a Halálcsillagot, a Birodalom rettegett űrállomását. Ám a Császár él, s tanítványával, Darth Vaderrel nyomban kegyetlen bosszúra készül: felfedezi titkos bázisukat, ám a lázadók ismét elmenekülnek. Eközben elkészül a Második Halálcsillag, és a felkelők szövetsége utolsó harcra indul, hogy megfékezze a Galaktikus Birodalmat, és vele együtt elpusztítsa magát a Császárt is... S mint tudjuk, ez sikerül is.

És most térjünk vissza a készülő Battlefront 2-re: Az újság hasábjain látható képek - megdöbbentő módon - nem az első részből, hanem a folytatásból vannak. Nos, igen, azt még afféle fanatikus Battlefront-rajongóként is ki merem jelenteni, hogy a játék tavaly még „elmegy" - vagy, ahogy fentebb már fogalmaztam, „futottak" - külseje a folytatásban fikarcnyit sem változik, és ez sajnos a megjelenéskor - melynek időpontja jótékony ködbe vész - semmire sem lesz elég. Nem tartom magamat afféle 3D-s „szilikongyereknek", de ha belegondolok abba, a PC-s szaksajtó mennyire visszafogottan nyilatkozott már az előző fejezet grafikájáról, szinte összeszorul a gyomrom, hogy vajon mit fog kapni ez a megjelenést követően. Nevetségesen alacsony felbontású textúrák, poligontól alaposan megkímélt modellek tekintenek reám, itt-ott már-már paródiaszámba menő formában. A „fizikai" engine nem változik, rongybabaeffektekről, és több tízezer forintos videókártyánkat megizzasztó külcsínről ne is álmodozzunk. A PC-sek az eddigi információk alapján szinte semmivel nem kapnak többet a konzolosoknál, leszámítva talán azt, hogy az első részben sokakat (...) zavaró framerate-fixálást végre kiveszik, illetve „állíthatóvá" teszik. Noha ígéretek vannak - állítólag egy jó pár fős gárda dolgozik azon, hogy a játék megfelelő orcáját mutassa a számítógépeseknek - magam részéről továbbra is úgy látom, hogy napjainkban ez édeskevés lesz. Noha lehetne arra célozgatni, hogy „nehéz dolguk volt", hiszen „multiplatform" fejlesztésről van szó, de az elmúlt pár évben rengetegszer bebizonyosodott már, hogy kellő munkával és odafigyeléssel mindenki jól járhat...

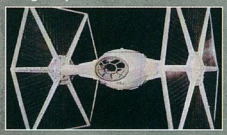
Schorbert Norbi legújabb gyakorlata, "Amikor a wookieknak beszorul"

A láthatatlan banánhéj trükk mindig beválik...

Miután a játék beharangozója kísértetiesen egybeesik az új film - valószínűleg, vagy inkább remélhetőleg - utolsó mozis darabjával, az Episode 3-mal, nem kell magunkat megerőltetni, mi is az, amivel elsődlegesen megpróbálják nekünk eladni. Az információk között szinte még notepadban is dőlt betűkkel szedett „Éld át az új epizód fenome-

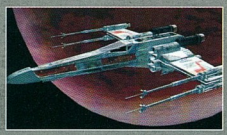
A TIE-VADÁSZ

A Birodalom legkedveltebb rövidtávú vadászgépe. Borzasztóan könnyű, ezáltal remekül manőverezhető - ám ennek ára is van. A kis gép gyakorlatilag komolyabb páncélzat és létfenntartó berendezések nélkül készül - a pilótát a magán viselt űrruha védi meg. Hipertér-ugrásra képtelen, nagy tömegben, rajokban jelent csak komolyabb veszélyt. Miután a pilóta a neki szükséges oxigént is magával hordja, a TIE-vadász képtelen messzire elmozogni a hangárhajótól.



AZ X-SZÁRNYÚ VADÁSZ

Az egyszerű kezeléséről és remek manőverezési képességeiről hires vadászgép nevét a szétnyitható szárnyairól kapta. Páncélzata kellően erős egy vadászgéphez mérten, fegyverei korszerűek. A pilótán kívül egy javítási célokra elhelyezett R2-es egység foglal benne helyet. A lázadók legkedveltebb támadó gépe egymagában életképtelen, rajokban alkalmazzák. Bár képes a hipertérugrásra, méretei miatt nagyobb távú utazásokra nem alkalmas.



A HALÁLCSILLAG

A rettegett Halálcsillag a Birodalom legnagyobb fegyvere. Átmérője mintegy 120 kilométer, bolygónyi személyzetet, valamint rengeteg fegyvert hordoz. Gigantikus méretű reaktorral rendelkezik, ez képezi az űrállomás alapját, mely köré azután felépítették ezt a monstrumot. A Császár rögeszméjévé vált, elkészülte után feloszlatta a régi köztársaság örökségének tekinthető Birodalmi Tanácsot is. A hatalmas „mag" miatt az űrállomás sebezhetőbb, mint azt elsőre feltételezték róla.

A CSILLAGROMBOLÓK

A Birodalom hadiflottájának gerince. Lomha, hatalmas tűzerőt képviselő „anyahajó", fedélzetén több rajnyi TIE gép foglal helyet. Formája és alakja félelmet keltő „ládzsa"; túl sok sebezhető pontja nincs. A gépen fellelhető pajzsgenerátor megsemmisítése nem egyszerű feladat, ezután azonban végül is több tonnányi galaktikus hulladékká válik, és megpróbál visszavonulni. A Birodalom kedvelt rombolója, sebessége miatt inkább védelemre, és alaposan kiépített támadásra használják.

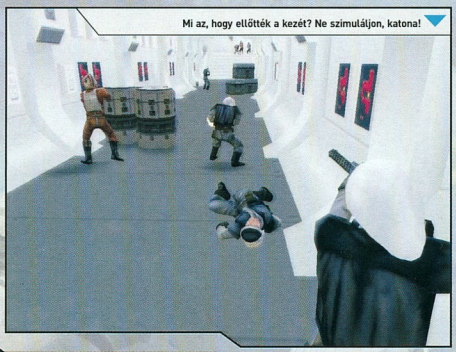
nális csatáit" és a „Pattanj bele az új epizódban látható járművekbe" díszeleg. És igen, a fő „újdonság" gyakorlatilag ez lesz. Bebarangolhatjuk - és felégethetjük - az új film jelentősebb helyszíneit, valamint űrcsatáit. (Hatásszünet.) Igen, jól olvastátok, űrcsatákat említettem, ugyanis valami hihetetlen érzéktől vezérelve a játék dizájnerei megembereltek magukat, és úgy látszik, mégis kapunk majd valamit a pénzünkért, ami miatt már látatlanban is a program vásárlására buzdítanék minden rajongót. A Battlefront 1-ben kissé „földhöz kötött űrcsatáinak" - képzavar? - immáron vége, az új fejezetben bepattanhatunk a régóta ismert űrjárgányokba, hogy odafönt teremtsünk rendet és igazságot. A készítők gondoltak azonban azokra, akik nem vonzódnak ezekhez a masinériákhoz, és a messzi-messzi galaxisban játszódó csaták során opcionálisan több lehetőségünk is adódik majd - állítólag soha nem látott szabadságot biztosítanak ezekhez a küldetésekhez. Több módon foghatunk hozzájuk, kinek-kinek ízlése szerint. Magától értetődően ugye van az űrharc, ahol X-szárnyúba, vagy Tie-vadászba pattanva eshetünk egymásnak és a célul kiszemelt objektumnak, minden ügyességünket latba vetve. A földhöz ragadtabbak a védeni kívánt létesítményből egy ágyú mögött ülve fedezhetik társaikat, míg a legbátrabbak - illetve a szemtől szembeni harcokat kedvelők - csapatszállító segítségével rohamozhatják meg az ellenség központját, hogy aztán annak fedélzetén lézerfegyvereikkel irtsák az ellenfelet.

A Battlefront 1-ből megismert járműarzenál húsz darab vadonatúj járgánnyal bővül, ezek legtöbbje - magától értetődően - az űrcsatákra koncentrál. Csillagvadászok, Jedicsillagvadászok, robotok által vezényelt „gonosz masinák" mind-mind a mi kezünkbe kerülnek, hogy játékban eddig soha át nem élt arcade-ütközetben legyen részünk. A klasszikus momentumok - tehát filmes jelenetek - kedvelői külön fenhetik a fogukat, mert nem csak, hogy a Sithek Bosszújában hamarosan látható coruscanti űrcsatát, hanem a régóta dédelgetett Halálcsillag elleni ostromot is átélhetik, valamint tiszteletüket tehetik a Tantive IV-en, Leia hercegnő menekülő hajóján.

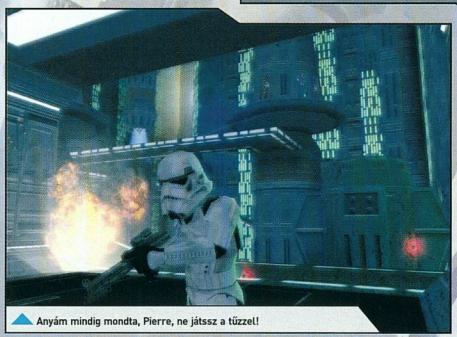
Új fegyverek, valamint új kasztok is helyet kapnak: a játékegyensúlyt valószínűleg érdekes irányba taszító Jedi az, amelyre ki szeretnék térni. Igen, az előző rész számítógép által vezérelt lovagjainak vége, ezentúl a fénybicskás fenegyerekeket is játékosok személyesíthetik meg. Bár ez az újítás sajnos várható volt, mégis így látatlanban úgy gondolom, hogy komoly hiba volt. Az isteni hatalomra vágyó harcosok ezentúl kiválaszthatják a nekik szimpatikus oldalt - sith vagy jedi -, hogy aztán a fénykard mellett erővel felvértezve, a Jedi Knight szériából már alaposan megismert képességekkel megrohamozzák az univerzumot. Miután a játék nem versenyprogramnak készül (ellentétben a mostanában érkező FPS-szoftverek legjavával) komoly probléma lehet a játékegyensúly, illetve annak hiánya. Miután tanúja lehettem annak, hogy a Jedikkel egyik játékkészítő sem - SOE apró kudarca az SW:G-ben ... - tud sok jót kezdeni, ha pedig továbbgondolom erre a játékra, ahol patchelni - a konzolok miatt - nem nagyon lehet, és a hatást megszorzom a fejlesztésre szánt idővel... Nos, kissé félve várom a végeredményt.

A többjátékos üzemmód az elvárható finomítások mellett elég komplex újításokon ment keresztül. A javított hálózati kódnak köszönhetően ugrásszerűen megnövekedett a játékosszám - PS2-őn 24-en, X-boxon 32-en, PC-n pedig az interneten keresztül immáron 64-en irthatjuk egymást -, ez pedig epikusnak is nevezhető csatákra ad majd lehetőséget. Az igazi munka azonban nem ezen volt, hanem a

rendszer megtervezésén. Először is, a játékosnak immáron lehetősége van a szerveren nyilvántartani a harcostársait. A felhasználóbarát megoldás rögtön figyelmeztetni fog, amint egy cimboránk küldetésre jelentkezik. Mindezen felül a rendszer - kezdek kétértelmű dolgok felé haladni - figyel majd mindannyiunkat, és képességeink alapján rangsorol. Megjegyzi a gyilkolásaink és halálaink számát, s ez alapján tetszőlegesen szűrhetjük is a „nekünk való szervereket", hogy körülbelül velünk egy szinten levő bakák közé keveredhessünk. (Nagy Testvér figyel!) Valamint - és itt jön a csavar - komolyabb szervezkedés nélkül lehetőségünk adódik klánokba tömörülni, hogy aztán nézeteltéréseinket egy Clan War során rendezzük le. Természetesen a központi szerver a csapat eredményeit is figyeli, és a legjobbakat a játék internetes oldalán egy glóriával együtt rangsorolja. Reménykedem benne, hogy a netes játék alatt tapasztalt rambózást megpróbálják venni. A játék végigvezet a filmek által közreölelt időszakon, a Köztársaság fénykorától egészen a Birodalom bukásáig. Minden egyes feladat előtt csillagtérképet látunk magunk előtt, melyen kiválaszthatjuk a megvívni kívánt csatát, és tovább görgethetjük a történet fonalát. Ha állítólag válogatnak - kiválasztva maguknak az erősebb, ezáltal veszélyesebb ellenfeleket -, míg csapattársaink jobban odafigyelnek majd arra, hogy védjék a parancsnokot, vagyis magát a játékost. Hovatartozás nélkül jobban kiismerik magukat a terepen - próbálnak fedezékbe húzódni, túlerő esetén segítséget hívni, vagy csapatba verődni, miközben mindenek felett lebeg előttük a cél: segíteni, vagy éppen hátráltatni a játékost küldetésének teljesítésében.



Mi az, hogy ellőtték a kezét? Ne szimuláljon, katona!



Anyám mindig mondta, Pierre, ne játssz a tűzzel!

Azt hiszem végére értem a kapott információk kivesézésének. Most pedig hadd bocsátkozzak egy kis jóslásba, miután az eddig tapintható tényeken ugye túl vagyunk. A játék - a mostanában olyan jól menő trendekhez hasonlóan - több mint valószínű, hogy sikeres lesz, de sajnos ez a mostani sietős folytatás nagyon nem jó képet vetít elénk. Hiába a fent olvasható - amúgy korrekt mennyiségű - újdonság, az egész játék pár évvel ezelőtt maximum kiegészítő néven jöhetett volna a piacra. Ha mindez nem lenne elég, az egészet nyakon önti az a savanykás propaganda-szag, amely miatt az ember szinte érzi, hogy a játéknak fixen be kellett vitorláznia a Sithek Bosszújának oldalszelén, ami megint rossz ómen. Miután játszható verziót nem - csak információkat, meg az oldalt is látható, nem túl biztató képeket - kaptam, engedtessék meg nekem, hogy kissé pesszimista legyek. Ha minden kötél szakad, maximum hatalmas mosolygások közepette kérek elnézést. Mert azért nem lennék igazi rajongó, ha a nagy adag negatív kisugárzásom mellé nem csöppenteném be a reménykedést, hogy legalább olyan jó - ha nem jobb - dolgot kapok, mint tavaly ősszel…

valahogy kordában tartani, esetleg módot adnak arra, hogy jobban össze lehessen fogni a csapatot. Tudom, hogy ezt a játékot szórakozásra fejlesztik, de ha már csapatalapúra van kihegyezve, remek volna, ha ezt nem csak offline lehetne gyakorolni.

És akkor most egy huszárvágással térjünk is rá arra, amire a készítők a legbüszkébbek: az egyjátékos kampányra. Noha a Battlefront első fejezete is - a hasonszőrű programok között - kellőképpen megállta a helyét, a Pandemic Studio semmit nem bíz a véletlenre, teljesen átdolgozta az egymagukban kihívást kereső játékosok szórakozását.

A kompletté lett sorozatnak hála immáron történet-orientált, változatos küldetési célokkal rendelkező kampányt kapunk. Az Univerzum sorsa nyugszik majd a kezünkben - és ezt most teljesen komolyan kell veszítünk, a játék nem ér véget Game Over felirattal, „csupán" egy bolygótól, és rengeteg lehetőségtől esünk el. Minden egyes általunk megoldott feladat után, annak kivitelezésének tükrében pénzt kapunk, melyből fejleszthetjük a rendelkezésünkre álló sereget. A szabadság érzését olyan extra-küldetések is emelik, melyek megoldása pusztán opcionális; nem vagyunk rákötelezve, de még több pénzt kaphatunk, hogy azután gazdagon térhessünk át a kulcsfontosságú csatákra. A meglepően komplex megoldás kidolgozott történetet, és némi agymunkát is igér, leírva remekül is hangzik, remélhetőleg sikerül jól megoldani.

A készítők ígérete szerint nem kevés energiát fektettek abba, hogy a BF2 mesterséges intelligenciája igazi unikum legyen, de miután ezt már minden játék beharangozójában olvasni lehet, kezeljük némi sóval. Az ellenséges katonák ezúttal

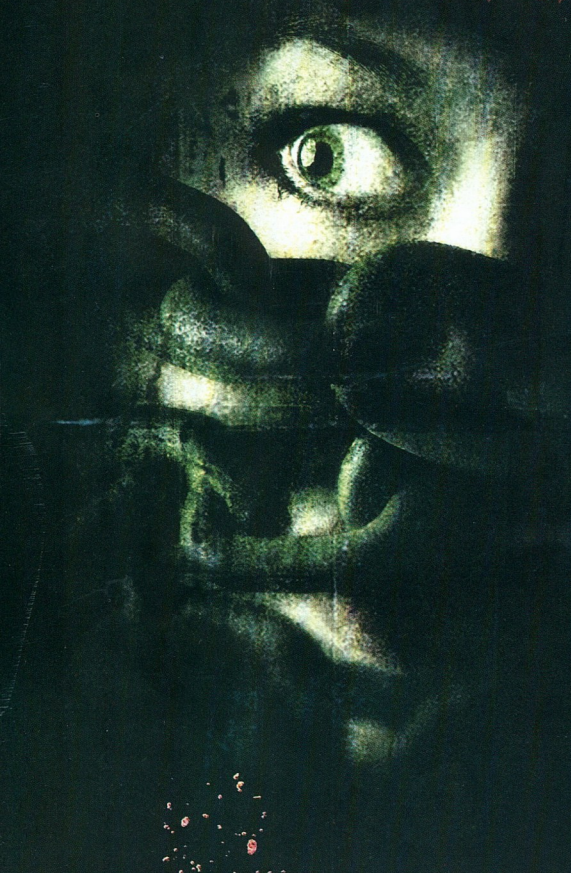
Nightbagoly
nightbagoly@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Nem ismert.
MIBEN LESZ MÁS: Végre megjelenik az űrharc - kár, hogy ránézésre itt ki is merül a dolog...

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer Patch

- \+ Űrharc
- \- Elnagyolt grafika
- \- Kevés újdonság

CONDEMNED
CRIMINAL ORIGINS



INFO MONOLITH PRODUCTIONS | SEGA | HTTP://WWW.LITH.COM/CONDEMNED.ASP | 2005. VÉGE

A Monolith Productions az elmúlt évben nem adott túl sok hírt magáról; olykor-olykor ugyan megjelent egy-egy hírmorzsa a 2005 tavaszára ígért Matrix Online és F.E.A.R. címek fejlesztésének állásáról, de ezen felül nem történt különösebb érdekesség az Egyesült Államokban székelő cégnél. Az eseménytelenséget azért néha mégis sikerült megtörnie a játékkészítőknek, például a F.E.A.R. esetében, a néhány közreadott játék közbeni kép szinte azonnal bejárta az egész világot, nagy találgatásokra adva okot a szaksajtónak, az alkalmazásban rejlő képességekről. A F.E.A.R. leginkább a szinte már első pillanatra szembe ötlő kendőzetlen brutalitásával vívott ki magának már megjelenése előtt jókora figyelmet; a vérben úszó, gyakran csonkolt végtagú hullák látványa igencsak felborzolta a jobbára szelídlelkű közvélemény kedélyállapotát. Aki azt gondolta, hogy a valósághoz közelítő akcióprogramok kínálatában a Monolith zászlóshajója a F.E.A.R. lesz 2005. évben, bizony tévedett. A washingtoni programozók még egy ütőkártyát terveznek letenni a nemzetközi játékpiac nagyasztalára az év végén.

A Condemned: Criminal Origins címet viselő alkalmazás nem kevesebbre vállalkozik, mint egy új stílus teremtésére az elektronikus szórakoztatóiparban melyet a fejlesztők merészen egyenesen a hollywoodi sikerfilmekből már jól ismert pszichothriller jelzővel illetnek.

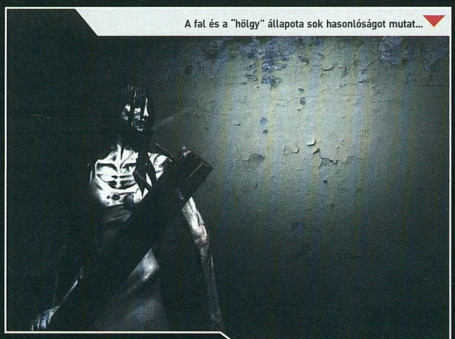
Vadászat

Vadászni ezúttal nem repkedő tollas állatokra, vagy a Vörös Októberre kell, hanem elvetemült gonoszteVőkre, a Condemned ugyanis lényegében egy rendőrös-nyomozós játék lesz. Volt már és bizonyára lesz is még ilyen, mondhatjátok, felhozva mondjuk Max Payne két epizódját. Ezúttal azonban tévedtek, a Monolith játéka először is belsőnézetes (first person), másodszor pedig nem shooter, hanem thriller (azaz fpt:). A thriller jelző ilyen hangsúlyos alkalmazása azt jelenti, hogy ebben az akciójátékban nem a lövöldözésé lesz a főszerep, bár az általunk megszemélyesített FBI-ügynök, Ethan Thomas természetesen rendelkezik majd azért szolgálati lőfegyverrel is.

nyomozós, még nem húzható rá nyomban a thriller jelző, amitől a Condemned mégis azzá válik, az a program látványvilága és történetvezetése. Az alkalmazás a kriminál-pszichológiára épít; olyan feszültséget fog átadni a felhasználóknak, amit eddig egyetlen program sem tudott tartósan hozni. A Condemned helyszínei komorak és rémisztőek, mondhatni kísértetiesek lesznek; a játékosoknak több alkalommal is megérzéseiket és ösztöneiket kell használniuk a továbbjutáshoz.

Helyszínelők

A gyilkossági osztályon dolgozó ügynökünk egyben képzett törvényszéki szakember is. Így egy bűntény helyszínén járva,

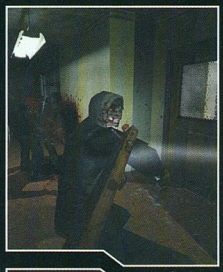


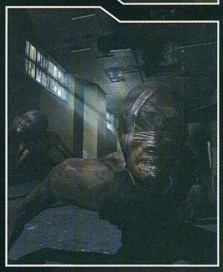
A fal és a "hölgy" állapota sok hasonlóságot mutat...

És akkor a discóban elkezdett ömleni a vér a csövekből...

A történetek során azonban csak kis mértékben jutnak szerephez az ismétlőfegyverek, a játékos idejének java részét a körözött bűnözők nyomainak felkutatása, azaz a klasszikus nyomozás fogja kitenni. Attól, hogy egy játék (Columbóval ellentétben mindenhova nyomozónk érkezik elsőként) nem kell órákat várnia a helyszínelők megérkezésére ahhoz, hogy nyomra leljen.

Emberünk vérprofi műszerek egész garmadáját cipeli állandóan magával képzeletbeli fekete öltönye alatt. Egész pontosan hat különböző nyomjelző és felderítő készség áll majd rendelkezésünkre a játékban. Például a kémiai gázok kimutatására hivatott mérőeszközzel fel tudjuk majd deríteni, hogy a lakkbenzin-





nel operáló gyilkos honnan érkezett a tetthelyre, vagy a frissen előhívott és eldobott fénykép kipárolgása elvezet majd bennünket egy alagsori laborba, ahol az ujjlenyomatok alapján végre be tudjuk már azonosítani gyilkosunkat, az így megismert lakcímet felkeresve pedig rálelünk egy újabb ígéretes nyomra. A nyomozati eszköztár fontos eleme lesz még egy speciális lézerfény, mellyel az emberi szem által láthatatlan ujjlenyomatok válnak érzékelhetővé, továbbá egy 3-dimenziós letapogató egység, amely az apró darabokra összetört tárgyak maradványaiból tud következtetni azok eredeti állapotára.

Intuíció

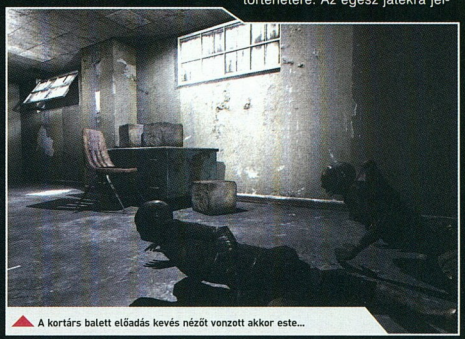
A játékban komoly szerep jut majd hatodik érzékünknek is. Ügynökünknek nem kell a környezet minden egyes pixelét átvizsgálnia ahhoz, hogy nyomra leljen. Abban az esetben, ha egy területre érve valamilyen értékes nyom vár ránk, ennek tényét a játék egy kis „intuíciós" ikon megjelenítésével jelzi. A nyom léte természetesen még nem jelenti annak ismeretét, így egy percig se gondoljátok, hogy az ikon jelzése már mindent meg is oldott. A nyomkeresés minden esetben a játékos feladata lesz. A realitást fokozza az az ötletes megoldás a programban, hogy amennyiben hősünk olyan nyomra bukkant, amelyből minden információ nem deríthető ki a helyszínen, a bizonyíték beküldhető az FBI központi laborjába, Langley-be, ahonnan egy későbbi időpontban mobiltelefonunkra küldik a vizsgálati eredményeket. Ethan Thomas a helyszíneken fellelt nyomok, illetve a labor információi alapján több alkalommal is transzszerű állapotba fog esni a játékban. Ilyenkor a program képi megjelenítése is megváltozik, egy, a filmnegatívokhoz hasonló színvilágot mutatva. Nyomozónk a transz során tulajdonképpen következtetéseket von le, mely úgy fog megjelenni a játékban, mintha a saját ötletünk lenne. Például maradva a fotólabor megtalálásánál, amikor Ethan rálel a rejtekhelyhez vezető folyosóra, az ott felborított szekrényre nézve támad majd egy megérzése, hogy a folyosó harmadik ajtaját kell majd kinyitnia. A megérzés technikailag a már említett, kifordított színvilággal operáló kisfilm bejátszását jelenti, amelyben az FBI-ügynök azt látja, hogy a még élő áldozat kapaszkodik bele az akkor még álló szekrénybe, majd látja azt is, hogy a szekrény felborul, és a gyilkos bevonszolja terhét a harmadik ajtón. Az intuitív kisfilmek sokat fognak segíteni a játékosoknak a történet megértésében, minden egyes bejátszás tartalmazni fog valami plusz információt. Tekintettel arra, hogy ezek

a képi következtetések minden esetben valami új bizonyíték, vagy helyszín megtalálásához kötődnek, megjelenítésük előfeltétele, hogy karakterünkkel rátaláljunk ezekre. A kisfilmek rendszere nagyban fogja fokozni, a Condemned moziszerűségét, amellett, hogy az esetleges megakadásainkon is át fog lendíteni bennünket.

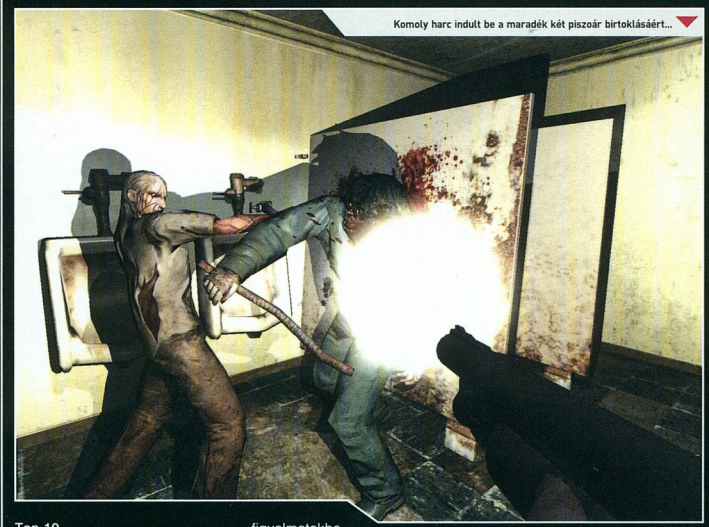
Seattle őrei

2005. március 21-én 17. óra 35 perckor egy háromgyermekes családanya szomszédja riasztotta a helyi rendőrséget azzal, hogy a szomszédból szokatlan kiabálást hall. A harmadik emeleti lakáshoz kiérkező járőrök már az első pillanatban látták, hogy komoly a helyzet; a bejárati ajtó széttörve, a folyosót mindenhol üvegdarabok borítják. A lakásba behatoló rendőrök meglepték a fosztogatásba éppen belemelegedő betörőt, aki védekezésképpen élő pajzsként maga elé szorította az asszony legkisebb, mindössze 10 hónapos gyermekét. A bűnöző menekülőre fogva a dolgot a tűzlépcsőn próbált egérutat szerezni magának, sikertelenül (az asszonyt és két idősebb gyermekét közben a rendőrök kimenekítették). Az egyetlen fejre célzott lövés elegendő volt a bűnöző azonnali halálához, a gyermek kisebb horzsolásokkal megúszta a támadást. Gregory J. Nickels a város polgármestere ennek és az ehhez hasonló bűnesetek hatására úgy döntött, a Seattle őreinek állományát az elmúlt évekhez hasonlóan 2005-ben is tovább bővíti, 20 új rendőri állást hozva létre.

úgy tűnik majd, hogy minden ügy egyedi és megismételhetetlen, azonban a játék felétől már egyre több apró jel fog utalni arra, hogy bizony ezúttal is minden mindennel összefügg... Hogy mi is ez a nagy összefüggés, az egyelőre hétpecsétes titok. A talányosság úgy vélem helyes ebben az esetben, hiszen biztosan jártatok már úgy, hogy egy haver úgy ajánlott hogy előtanulmányként számos, nagysikerű hollywoodi pszichotrillert elemeztek. A Condemnedben kis figyelemmel biztos, hogy találni fognak némi utalást a játékosok majd a „Bárányok hallgatnak" és a „Hetedik" ismert történetére. Az egész játékra jel-



A kortárs balett előadás kevés nézőt vonzott akkor este...



Komoly harc indult be a maradék két piszoár birtoklásáért...

Top 10

A játékban feladatunk a város legelvetemültebb gyilkosainak felkutatása és elfogása lesz, mely utóbbira az élve vagy halva kritériumpárosból inkább az utóbbi lesz a mérvadó. Kezdetben a bűnügyek között semminemű összefüggést sem fogunk látni, figyelmetekbe egy új krimit, hogy körülbelül a harmadik mondatában nyomatékkal felfedte a gyilkos személyét, amihez hozzátette, hogy neki azért tetszett nagyon a film, mert egész végig nem is arra a személyre gondolt. A készítők a sztorival kapcsolatban annyit azért elárultak, lemző lesz az előre nem várt, meglepő, néhol ijesztő és megbotránkoztató fordulatok alkalmazása, melyek nagymértékben felelősek lesznek az állandó feszültség fenntarthatóságáért. Minden egyes misszió célja egy-egy kiemelten körözött sorozatgyilkos elfogása lesz, melyeket

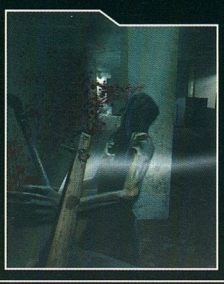
háromféle karakterosztályba lehetne sorolni. A legkönnyebb dolgunk azokkal a bűnözőkkel lesznek, akik egyszerű utcai emberből váltak vérszomjas gyilkosokká, a második típus az elvetemült agresszíveké, akiknek minden cselekedete kiszámíthatatlan. A legnehezebb dolgunk az első látásra gyengének tűnő, totálisan elmeháborodott bűnözőkkel lesz, akik minden racionalitást nélkülözve törnek többnyire véres és gusztustalan céljaik felé.

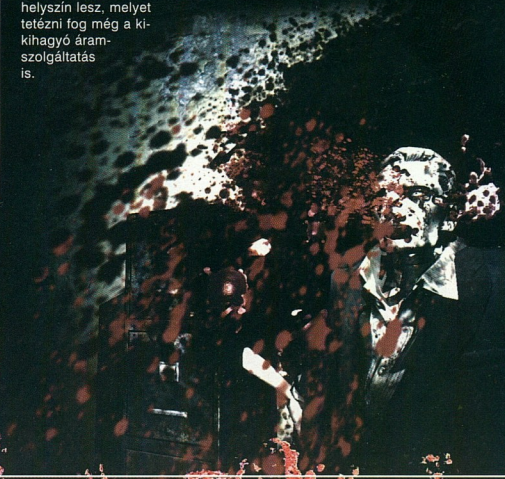
Fény és árnyék

A filmszerű, fordulatos és rejtélyekben gazdag történetvezetéshez minden eddigi Monolith Productions játékot túlszárnyaló grafika fog társulni. A program a képviselt stílusteremtőnek szánt játékmenetet egy fény-árnyék játékkal operáló, valós, nyüzsgő nagyvárosi környezetbe helyezi. A fejlesztők Seattle lepusztult negyedeiben, több ezer helyszíni fotót készítettek, keresve azokat a helyeket, melyek leginkább illenek egy képzeletbeli bűntényosorozathoz. A játékban lepusztult, kihalt gyártelepeken, már rég csődbement, kifosztott és gazdátlanul álló üzletházakban, düledező, elhagyatott raktárközpontokban kell majd nyomoznunk. A valóságból vett helyszínek között találkozunk majd lepusztult külvárosi vasútállomással, elhanyagolt városszéli metrómegállóval, és hontalanok által lakott, lebontásra váró bérházzal egyaránt. A helyszínek többsége gyakorlatilag változtatás nélkül került renderelésre a történethez. A készítők szerint a választott környezet már eredetiben is elég félelmetes volt, de ezt a programban még ijesztőbbé tudják tenni azzal, hogy a legkísértetiesebb, legfélelmetesebb fényhatásokat alkalmazzák. A Doom3-hoz hasonló villódzó izzók és lámpatestek gyakoriak lesznek ebben a játékban is. Nyomozónknak alapértelmezésben lesz egy kis teljesítményű zseblámpája, (kis terekben viszonylag nagy hatásfokkal fog működni, de szabadtéren gyakorlatilag használhatatlan lesz) amelyből nem fog kifogyni az elem (ez nem lenne ugyan is életszerű a fejlesztők szerint). A kézilámpás sokszor fog bírni nagy fontossággal; nemcsak világ változtatni fog. Például, ha az FBI-ügynök egy utcai lámpa alatt áll, a közeli sötét sikátorokba szinte egyáltalán be sem fog látni, de ha továbbhaladva elhagyja a fényforrás hatósugarát, szeme lassan alkalmazkodik majd a félhomályhoz. A Condemnedben sok sötét helyszín lesz, melyet tetézni fog még a kikihagyó áramszolgáltatás is.

... és csak ömlött, ömlött...

Ebben a helységben nem ömlött semmi...





LithTech

A Washingtonban székelő stúdió 1994. októberében alakult. A kezdetben maroknyi programozóból álló csoport először azzal hívta fel magára (10 évvel ezelőtt) a figyelmet, hogy megalkotta a kor egyik első, Microsoft Windows operációs rendszer alatt működő, az MS által frissen kifejlesztett DirectX utasításkészletét használó grafikus motorját, a LithTech Engine-t, melynek segítségével készített, DOS környezetet nem igénylő, teljes 3D-ben pompázó technikai demo azonnal felkeltette a Microsoft Corporation érdeklődését. A cég jelenleg már több mint 200 alkalmazottat foglalkoztat, és három leányvállalattal büszkélkedhet. A LithTech Engine legújabb, DirectX 9-et használó verzióját a Jupitert, bárki szabadon megvásárolhatja, amennyiben a motorral írt és már kiadott játékok (NOLF2, Contract J.A.C.K. és hamarosan a F.E.A.R.) moddolásán töri a fejét. A Jupiter Technology szerkesztőcsomagja 2 éves frissítéssel mindössze 2 millió forintba ($10,000) kerül. Egy kicsit mélyebbre kell nyúlniuk a pénztárcájukba azoknak, akik egy új játék készítéséhez akarják használni a Monolith termékét: a Jupiter vállalati kiadásának ára projektenként 15 millió forintot ($75,000) kóstál.

fele egyszerű használati tárgy, melyet FBI-os emberünk a helyszíneken talál, vagy durvább estben elvesz valakitől. Az eddig ismerté vált eszközöket áttekintve már bizonyos, hogy a játékban tudunk majd használni csavarhúzót, kalapácsot, tűzoltó fejszét, valamint tábori ásót, sőt, jobb híján, csépelhetjük majd támadóinkat a földről felvett cső- és deszkadarabokkal

szer áll majd csak a rendelkezésedre. A harcok többsége irányított karaktered nézőpontjából a védekezésről fog szólni. A használható eszközök többsége nagyon is valóságos sérüléseket lesz képes okozni, a vágások, ütések és lövések okozta látvány hangsúlyozottan naturális és elrettentő lesz a programban.

egy lécdarabot kezd el lóbálni irányodba. Az alvilág egyszerű tagjai közeledtedre többnyire menekülőre fogják, azonban erre se ve-

Az őr kiiktatása után pofátlan módon ő nyitotta meg a csapokat

gítani, hanem ólmosbot módjára ütni is lehet majd vele.

Csavarhúzó, kalapács és tábori ásó

A zseblámpa fegyverként történő használatából már sejthetitek, hogy a Condemnedben kiemelt jelentősége lesz a tárgyak ilyen célú szerepeltetésének. A játékban alkalmazott több mint húszféle fegyvernek használható eszköz több mint

is, mely utóbbiakban szinte minden esetben lesznek kiálló szögek is. A lámpa mellett használhatod majd ütésre a pisztolyodat is, azonban ezt nem lesz célszerű, mert rá kell majd jönnöd; a fegyver az ütésektől megbízhatatlanná válik.

A Condemnedben ritkábban ugyan, de találhatsz majd lőfegyvereket is, melyekhez nem kapsz korlátlan munícióit. Többnyire a csőben, illetve a tárban még meglévő lő-

A valóságoshoz hasonlóan akár egyetlen ütéstől el fogsz szédülni, és öt-hat ütés után már a fáradság jeleit fogod magadon érezni.

Condemned AI

A Monolith Productions programozói a látvány mellett leginkább a játékban alkalmazott mesterséges intelligenciára büszkék. Az AI eddig még soha nem látott képességekkel kerül az új programba, a gépi ellenfelek fondorlatos cselekedetei a játékos viselkedése alapján fognak változni folyamatosan és valós időben. A játék életszerűségének fokozására a tervezők még a legelhagyatottabb helyszínt is benépesítették. Nyomozónk sok NPC-vel fog találkozni, akik kitaszítottként többnyire behatolónak fogják ügynökünket tekinteni, és az ennek megfelelő fogadtatásban részesítik hősünket. Ha például úgy közelítesz egy hontalanhoz, hogy kezedben fegyvert tartasz, ő is azonnal támadóra veszi a figurát, még akkor is, ha fegyvertelen, ilyenkor vagy kitép egy csövet a falból és azzal fog jönni feléd, vagy

hetsz majd mérget, szorult helyzetben többen inkább a halálig tartó küzdelmet fogják választani. A Condemned AI új fejlesztés, a Monolith eddig sem volt rossz ezen a téren, gondoljatok csak a NOLF2-ben látottakra. A program nem fog fukarkodni az ellenfelek külső megjelenítésében sem.

A játékban minden szereplő ember lesz, de lakhelytől függően más-más fő karakterisztikával. Például a leégett könyvtárban lakó összeégett hontalanok, a sok magukra tekert piszkos kötszer miatt inkább múmiákra fognak emlékeztetni, vagy az elhagyott üzletben élő tolvajbanda tagjai a próbababák maszkjait viselik, mindaddig mozdulatlanul állva kirakatbabának álcázzák magukat, amíg nem látják alkalmasnak az időt a támadásra. A játék karakterei egy új, több rétegből építkező grafikai technológia segítségével minden eddiginél részletesebbek lesznek, mozgásukért a piacon egyeduralkodónak számító legfrissebb Havoc lesz felelős.

Pszichozene

A játék a képi megjelenítés mellett az eredeti helyszíneken felvett hangok digitalizált tárházát fogja használni. Gondoljatok csak bele, milyen élmény vár majd ránk a téren, ha figyelembe vesszük, hogy a készítők közel két tucat különböző séta hangját alkalmazták, külön rögzítve egy betonjárdán, kavicsos ösvényen, üvegszilánkokkal szórt betonon, vagy éppen egy vértócsában (ez utóbbit értsétek képletesen) a lépéseket. Az ígéret szerint a mozgások hangja eltérő lesz az egyes NPC-k tekintetében is, egy 120 kiló feletti bérgyilkos és egy alig 40 kilós, törékeny (ámde annál veszélyesebb, skrizofén) nő egészen más zajokat fog kelteni a játékban. A kevesebb néha több alapon gyakran fogunk „néma" csendben felderítő úton járni, de a hősünket körülvevő környezet igencsak beszédes lesz: csepegő csap, a törött ablakon befújó szél hangja ver zajt. Az ellen vérmérséklettől függően fog szuszogni, magában motyogni vagy éppen vihogni. Ez utóbbi hangok hitelessége kedvéért a stúdió emberei egy speciális, elmezavarodottakkal foglalkozó intézetet is hajlandóak voltak felkeresni.

Skitz Elek a parti csúcspontján lépett a terembe...

A fejlesztők két kedvenc nedv dús karaktere végre találkozott...

Monolith játékok

Cím	Megjelenés
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS	2005. IV. negyedév
F.E.A.R.	2005. június
THE MATRIX ONLINE	2005. március
CONTRACT J.A.C.K.	2003. november
TRON 2.0	2003. augusztus
NO ON LIVES FOREVER 2.	2002. október
ALIENS VS. PREDATOR 2.	2001. november
NO ON LIVES FOREVER	2000. szeptember
BLOOD II: THE CHOSEN	1998. november
SHOGO: MOBILE ARMORS DIVISION	1998. október
BLOOD I.	1997. június

A cég fennállásának 10 éve alatt 9 játékot készített. A Blood első része megjelenésekor igazi kuriózumnak számított, elsősorban teljes 3D-környezetével és sajátos fekete humorával. Az 1998-ban kiadott Shogo már kihasználta a 3D-gyorsítókártyák képességeit, a BattleTech univerzumra hajazó történetben hatalmas, embereket formázó robotok harcába kóstolhattunk bele. A Blood folytatása sajnos már közel sem volt akkora durranás, a rá két évre megjelentetett NOLF ügynöknőjének kalandjai azonban hatalmas sikereket hoztak a fejlesztőknek. A 2001 novemberében debütáló Alien vs. Preadator 2. korának egyik legijesztősebb adaptációja volt, az FPS hangkészlete a mai napig az egyik legkorrektebbnek számít. A NOLF folytatása 2002 őszén ismét kedvező fogadtatásra talált a játékpiacon; Cate Archer karaktere igazi fejlődésen ment keresztül, a programban alkalmazott AI képességeit sok felhasználó magasztalta jogosan. A Tron 2.0 kiadása nagyon megosztotta a rajongókat, a futurisztikus grafikát és az alkalmazott játékmenetet vagy szeretni, vagy utálni lehetett. A 2003 novemberében megjelent Contract J.A.C.K. tulajdonképpen a NOLF 2. küldetéslemezeként volt értelmezhető, melyet a mission CD-kre jellemző ajánlott forgalmazói ára is alátámasztott. Az elmúlt év eseménytelensége után a 2005-ös év meglehetősen bőségesnek ígérkezik, hiszen a Monolith Productions nem kevesebb, mint három ígéretes (Matrix Online; F.E.A.R. és Condemned) címmel kápráztat el bennünket az év során.

Ítélet

A Monolith Productions által kitalált és megvalósított formabontó játékmenet mindenképpen figyelmet érdemel majd 2005 telén, az alkalmazás tervezett megjelenésekor. A nyomozós, gonosz bűnözőkre vadászós akció nehéz kalandnak ígérkezik, azzal a hangsúlyos kitétellel, hogy aki félős, jobb, ha messziről elkerüli a címet. Bevallom, jó magam többször elfordultam a „Hetediket" nézve, amikor Brad Pitt és Morgan Freeman egy újabb áldozatot rejtő helyszínre ért; ha a Condemned: Criminal Origins csak megközelíteni tudja annak feszültségét, máris megérte a fejlesztésbe fektetett nem kevés időt. Az új játék a Rendőrtiszti Főiskola és a Zrínyi Miklós Nemzetvédelmi Egyetem hallgatói számára akár kötelező vizsgafeladat lehet, a többieknek inkább csak egy bizarr kaland lehetősége.

C5
cyber5@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Nem ismert
MIBEN LESZ MÁS: Stílusteremtő akciójáték, a pszichotrillerek teljes eszköztárával

DVD: Demo Video Háttér Képmutató Trainer Patch

\+ Nyomozós összetettsége
\+ AI
\- Nagy gépigény

MONOLITH PRODUCTIONS INTERJÚ

A Monolith Productions Condemned címéért felelős fejlesztő csapata programidőt nem kímélve, több mint háromtucat kérdésünkre volt hajlandó válaszolni készülő játékuk kapcsán. Az alábbiakban most első kézből tudhatjátok meg, hogy pontosan hogy is állnak a washingtoni programozók a Condemned fejlesztésével.

Lesz-e számottevő különbség az Xbox-ra írt konzol verzió és a PC-s között (több pálya, több játékmód, mentési opció, stb.)?

Még vizsgáljuk a lehetséges eltérések mikéntjét, de erről még korai lenne nyilatkozni, maradjunk annyiban, hogy a PC-sek több meglepetésre is számíthatnak, a már eddig felmerült ötleteket fogjuk megvitatni a közeljövőben.

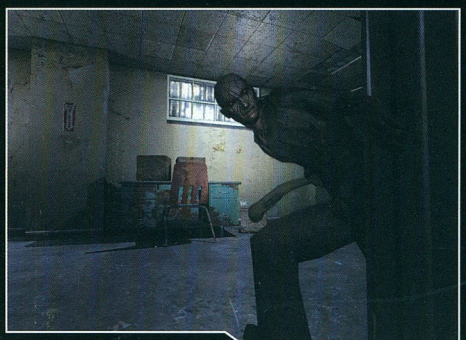
„A bárányok hallgatnak" és a „Hetedik" című alkotásokon kívül mely filmek szolgáltak még alapul a játékhoz?

Számos mozifilmet és játékot tanulmányoztunk felkészüléskor. A játék külcsínre és a sztori szempontjából leginkább a „Hetedik"-ből építkezett. A Condemned állandóan feszült atmoszférája és pörgős tempója a „A bárányok hallgatnak"-ban látottakra fog emlékeztetni. Sok ihletet kaptunk még a „28 nappal később" című filmből is, amelyben a megfertőzött, beteg és elmezavarodott emberek agresszivitásának ábrázolása fogta meg a stábot.

Valamennyi modellezett helyszín Seattle-ből való, vagy van más nagyváros is ahonnan merítettetek?

Több helyszínt is lefotóztattunk, de a játékba bekerült térképek többségét valóban Seattle külvárosai ihlették. A többi városban gyűjtött képanyagot átvizsgálva láttuk, hogy jóformán bármelyik helyszín alkalmas lenne. A tervezésnél az volt a szempont, hogy olyan környezetet alkossunk, amely bármelyik államokbeli nagyvárosban elképzelhető. Ennek a kitételnek leginkább a seattle-i képanyag tett eleget, így ennél a metropolisznál maradtunk.

A játékba kerülő fegyverek közül mennyi lesz lőfegyver?



A játékba több mint 20 fegyver kerül be. A lőfegyverek száma egész pontosan hat lesz; az FBI-ügynöknél lesz egy szolgálati lőfegyver, a többit a történet során fogják a játékosok megszerezni, többnyire a gyilkosságok helyszínein.

A játékból ismert képeken látszik, hogy komoly vérmennyiséggel fog járni egy-egy jól irányzott ütés. A sebzéseket tudja-e majd valós időben animálni a program, pl. leszakadt kar, vérző hasi seb, stb.?

A Condemnedben nem lesznek leszakadó végtagok, az a tapasztalatunk, hogy ezek korrekt grafikai megjelenítése még nem oldható meg professzionálisan. El kívántuk kerülni a térképeken idétlenül beragadó vagy lebegő testrészek látványát. A Condemned ennek ellenére eléggé valóságosnak ható akcióprogram lesz. Úgy véljük sikerült a közelharcokat a megfelelő szinten modellezni.

Társul-e bármilyen animáció vagy effekt ahhoz, ha karaktereinket például fejen ütik?

Igen, a játékos sebesülésének érzékeltetéséhez speciális képi hatások fognak társulni, ennek mikéntje a megjelenésig maradjon meglepetés.

Lesz-e járműhasználat a programban?

Nem, a játékmenet nem igényli a járműhasználatot.

Pontosan hány sorozatgyilkost kell elfognunk a játékban?

Nem szeretnénk lelőni előre a történetet; ez előre befolyásolná a játékosokat, és tönkretenné a lendő játékélményt. A Condemned olyan program lesz, ahol a váratlan események gyakran új irányba fogják terelni a játékosokat.

Hogyan épül fel a játék szerkezete? Csak egymás után tudjuk a bűnözőket elkapni, vagy szabadon, a kedvünk szerint választhatjuk ki, hogy mely bűntényt nyomozzunk ki előbb?

A Condemned egy klasszikus, lineáris akciójáték lesz. Szerintünk az egymást követő, egymásra épülő küldetések tudják csak biztosítani a játékosok elvárásait. Egy szabadon választható, önálló missziókra osztott játékrendszer nem tudta volna biztosítani az elvárt játékélményt.

A szolgálati lámpán és a gázokat felismerő szerkezeten kívül milyen eszközök állnak majd rendelkezésre a helyszíneléshez?

Hat eszközt használhatnak majd a játékosok a nyomkereséshez. A három detektor közül egy a gázokat, egy a vérnyomokat egy pedig az ujjlenyomatokat tudja majd érzékelni. A másik három berendezés közül az egyik egy 3D scanner, a másik egy digitális kamera, a harmadik pedig egy kémiai folyadékok elemzésére szolgáló műszer lesz.

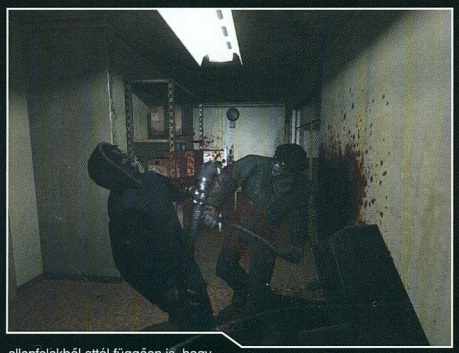
Lesznek-e segítőtársai Ethan Thomas-nak a játékban a központi laborosokon kívül?

Az a szándékunk, hogy Ethan sokszor kapcsolatba kerüljön a laborral, ez a valóságban is így történik egy nyomozónál. Azonban hősünk mégiscsak egy akcióhős, így végtére is mindent egyedül kell majd megoldania.

Kell-e pénzzel bánnia a játékban ügynökünknek (megvesztegetés, információszerzés, fegyvervásárlás stb.)?

Nem, semmi ilyesmi nem lesz, ez nem illett volna bele a játék alapkoncepciójába.

Milyen trükköket fogtok bevetni, hogy a játékosok a végigjátszás után újra nekiveselkedjenek a játéknak?



A mesterséges karakterek ördögi tudást kapnak a játékban, cselekedeteik függenek a játékos pillanatnyi viselkedésétől. Például más-más reakciót fog produkálni egy bűnöző, már csak a miatt is, hogy az ügynökünk kezében milyen fegyver van éppen. Más reakciót fog kiváltani az AI az ellenfelekből attól függően is, hogy a helyszínt honnan közelítjük meg a több lehetséges irány közül. Szerintünk leginkább az AI okozta meglepetés fogja újrajátszásra késztetni a felhasználókat.

Lesz-e a PC-s verzióban többjátékos opció?

Nem, a Condemned kizárólag az egyjátékos akcióra építkezik.

A tényleges harcok során kell-e kombókat elsajátítani? Hány mozgásparancs lesz előre definiálva a harchoz (ütés, rúgás, stb.)?

A fejlesztésben most tartunk a harcrendszer véglegesítésénél, így korai lenne még erről bármi konkrétumot nyilatkozni.

A játék közbeni képeken nem láttunk az fps-ekre jellemző (HUD) kijelzőket, lesznek-e ilyenek? Ha igen, mely információkat láthatjuk (életerő, lőszer, stb.) állandóan?

Természetesen lesz HUD a Condemnedben is, melyen a játékosok látni fogják majd karakterük életerejét, az eddig megismert bizonyítékokat, és e rendszer fog arról is tájékoztatni mindenkit, hogy éppen milyen bizonyíték vár felderítésre a helyszínen, van-e és milyen felvehető fegyver a térképen, stb..

Lesz-e lehetőség karakterünk gyógyítására sebesülés esetén?

Igen, többféle módon lehet majd Healthpack-hez jutni, de ezeket a játék alatt kell majd fellelnie a játékosoknak. Az életerőpótlásnak több módja is rendelkezésre fog állni a programban.

A helyszínelések eredményét hogyan tudjuk tárolni, hogy tudunk egy-két régebbi információt újra megnézni?

Nem akarjuk túlhangsúlyozni a törvényszéki részt a játékban. A történetvezérlés és a játék sokszínűsége indokolta a nyomozós részek beiktatását, az volt a célunk, hogy a játékosok minél jobban beleélhessék magukat az FBI ügynök szerepébe.

Kizárólag Ethan Thomas lesz az egyetlen játszható karakter, vagy választhatunk női hőst is magunknak?

A történetet Ethan Thomas személyiségére építettük fel; így az FBI-ügynök az egyetlen játszható karakter a játékban.

A frissen előhívott fényképen kívül milyen nyomravezető bizonyítékot lehet még felhozni példaként, anélkül hogy a poént lelőnénk?

Számos nyomot találhat majd a játékos; ujjlenyomatok, vérnyomok, emberi testrészek, ruhafoszlányok, levegőben terjengő gázok, és különböző iratok és dokumentumok formájában.

Hogyan kell elképzelni a 3D scanner használatát?

A 3D scanner csupán egy a hat rendelkezésre álló nyomozóeszköz közül. A 3D Scanner használata rendkívül egyszerű; a készüléket a nyom fölé kell tartani, majd elindítani a letapogatást - ez lézerfény animációval jár -, amelynek eredményét be kell küldeni a laborba az ügynöknél lévő mobiltelefon segítségével. A labor feldolgozza az információkat, majd az adatok alapján nyert következtetést egy 3D-s fotó formájában hősünk mobiltelefonjára küldik vissza.

A játék grafikus motorja a Jupiter Engine; ugyanazt a verziót használják, mint a FE.A.R. esetében?

Valóban a Jupiter Engine az alapja a játék grafikai megjelenítésének, amely a No On Lives Foreverben debütált. A FE.A.R. ennek egy új, teljesen DirectX9-re átírt változatát fogja használni.
A Condemned a F.E.A.R.-ben használt engine még újabb, még tovább fejlesztett változatára épül. Ugye értitek :)?

Mi az a látványelem, amely kiemeli az alkalmazást az eddig megjelentek közül?

Több mint 25 GB mennyiségű helyszíni fotódokumentációt dolgoztunk fel a játékhoz. Gyakorlatilag eddig akciójátékban még soha nem használt a Monolith Productions annyi különböző és valósághű textúrát, mint most, a Condemned fejlesztésekor. Nagyon büszkék vagyunk a játékban szereplő ellenfelek és NPC-k kidolgozottságára is, úgy hisszük, a játékosok többségének le fog esni az álla a közelharcok kidolgozottsága és realisztikussága láttán. A játékban használható fegyvereket próbáltuk a lehető legpontosabban lemodellezni. A Condemnedben nem fogtok minden szögletben újabb és újabb elszórt, felvehető, teli tölténytárakat találni. A játékban használható lőfegyverek többsége csak 2-3 lövésre lesz jó, csak azokat a töltényeket fogjátok tudni kilőni, melyek a fegyver csövében és tárában még van.

Van exkluzív szerződésetek valamely piacvezető VGA-gyártóval a játék grafikai megjelenítésének optimalizációjára?

A Monolith Productions még nem kötelezte el magát e téren, de úgy gondoljuk, hogy nem maradhat el az optimalizáció, amit vélhetően a kiadás előtt közvetlenül kell majd elvégeznünk, az akkori legmenőbb kártyacsaládra. Szerintetek melyik piacvezető gyártóra optimalizáljunk? :)

Várható, hogy még idén a kezeink közé kapjuk a játékot?

Reméljük, hogy 2005. nyár végén piacra kerülhet a játék. Megelőzve a következő kérdésed, elmondom, hogy a cég vezetése úgy döntött, hogy a játéknak nem lesz nyilvános bétatesztje, sem játszható demo-verziója a megjelenés előtt. A Monolith Productions úgy vélekedik, sem a nyilvános bétatesztre, sem demó kiadásra nincs szükség ahhoz, hogy az új címet a játékosok nagy számban megvegyék.

C5
cyber5@pc.games.hu

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY 58

BEMUTATÓK

47 THE REGIMENT
A Konami az utóbbi időben egyre jobban elkényezteti a PC-s játékosokat, aminek már csak azért is örülünk, mert nem csupán a mennyiségre, de a minőségre is ráerősítettek. Nekik köszönhetjük, hogy a SWAT után végre a SAS is leszáll a monitorjainkra. A Regiment meglehetősen ígéretes cím, amit a taktikai játékok rajongói mellett minden akció játék fanatikusnak jó szívvel ajánlunk.

LEÍRÁSOK

48 STOLEN - 69%
Osonás, bujkálás, lopkodás. Talán nektek is Sam Fisher neve jut eszetekbe a szavak hallatán. Pedig ebben az esetben erről szó nincs, a Blue 52 gondolt egy merészet, első - és úgy néz ki, hogy egyben utolsó - játékukkal megpróbálták letaszítani Halász Samut a képzeletbeli trónjáról. Vajon elég-e manapság egy izgalmas főhős, és egy divatos stílus a megdicsőüléshez?

50 DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL - 89%
Még egy év sem telt el a számítógépes grafika mérföldkövének számító Doom 3 megjelenése óta, még alig pihenhettük ki a démonok és egyéb jópofa szörnyek agyalásának fáradalmait, máris újra jelentkezik az id, és ezúttal a nerve Softwarerel karöltve hozza el számunkra az első kiegészítő lemezt. A Resurrection of Evil név sok mindent elárul, többek közt azt is, hogy - a kiegészítők tradíciójának megfelelően - érdemi változások nem a játékmenetben, hanem egyéb nyalánkságokban mutatkoznak meg.

52 SWAT 4 - 87%
S.W.A.T., azaz Special Weapons And Tactics. Már a csoport nevéből is kitűnik, hogy ezúttal nem fogunk hűbelebalázs módjára unalmas gépágyúkkal beszambázni a nagyvárosi harcmezők kellős közepére. Most elsősorban a megfontolt, taktikus énünket kell elővennünk, mert nem tudhatjuk, melyik sarok mögül leselkedik csapatunkra a biztos halál. Négy ember van a parancsnokságunk alatt, akik családja a nap végén épségben szeretné viszontlátni őket.

54 DRIV3R - 65%
A 'de jó lett volna, ha jó lett volna' toplista első helyét egyértelműen a Driv3r birtokolja jelen pillanatban. Tavaly még reszkető kezekkel vártuk Tanner legújabb, autós üldözésekkel, és gyalogos küldetésekkel tarkított kalandjait. Aztán megjelent a konzolos verzió, és egy pillanat alatt kiábrándultunk belőle. Ám a PC átirat olyan sokáig váratott magára, hogy újra bizakodni kezdtünk, hátha mi egy minden szempontból tökélyre polírozott játékot kapunk.

56 BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 - 88%
Akik rajonganak a világháborús lövöldékért, hosszú idő óta tűkön ülve várták a Brothers in Arms megjelenését, amely amellett, hogy grafikailag is megállja a helyét még soha nem látott élethűséget és néhány játékmenetbeli újítást is ígért. Kipróbáltuk, vajon az ígéretek igaznak bizonyultak-e.

58 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY - 96%
A sanghai kitérő után ismét az első rész kanadai mágusai vették kezükbe Sam Fisher legújabb terepgyakorlatának kidolgozását. Videojátékból CIA-tréninget faragtak, melyben az árnyékban járók és a ragadozók is megtalálják számításukat, mindezt egészen magas szintű tálalásban. „A" lopakodós akciójáték megérkezett, Sam Fisher és az Ubisoft tovább nyomul, bűntet és egyeduralkodik.

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- BloodRayne 2 — 2005/05 Digital Jesters
- Bet on Soldier — 2005/05 Oxygen Interactive
- Conspiracy: WoMD — 2005/06 Take 2
- Grand Theft Auto: San Andreas — 2005/06 SCi
- Battlefield 2 — 2005/06 Electronic Arts
- Madagascar — 2005/06 Madagascar
- Battlestations: Midway — 2005/07 2K Games
- Call of Cthulhu: DCotE — 2005/07 Activision
- Fantastic Four — 2005/09 Vivendi
- RE:A.R.

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Stolen — 2005/05 Vivendi
- Psychotoxic — 2005/05 Hip Interactive
- Close Combat: First to Fight — 2005/05 Atari
- LEGO Star Wars — 2005/05 Midway
- CT Special Forces: Fire For Effect — 2005/04 Whiptail Interactive
- Gotcha — 2005/04 Hip Interactive
- Hellforces — 2005/04 Eidos Interactive
- Partah — 2005/04 Take 2
- Boiling Point: Road to Hell — 2005/04 Buka
- Area 51 — 2005/04 Take 2

A MÚLT - TOPLISTA

1. Half-Life 2 — Vivendi
2. Far Cry — Sierra
3. Chronicles of Riddick — Vivendi
4. Doom 3 — Activision
5. Grand Theft Auto: Vice City — Take2
6. Prince of Persia: Sands of Time — Ubisoft
7. Call of Duty — Activision
8. Max Payne 2 — Take2
9. Mafia — Take2
10. Half-Life

INFO KUJU ENTERTAINMENT | KONAMI EUROPE | WWW.KONAMI-REGIMENT.COM | 2005.

Azt keressük, aki egy napra rakta a sárgaborsó főzeléket az almás pitével...

Először is szépen lassan emeld fel a kezed, és vedd le azt az ocsmány parókát a fejedről!

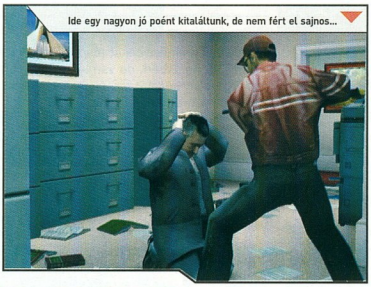
THE REGIMENT

A Sas 2005-ben PC-re is leszáll

Irányíts négytagú csapatokat a terrorista erődítmények elleni csatában! Szabadíts ki túszokat fegyverek keresztüzében! Vegyél részt az Iráni Nagykövetség 1980-as ostromában! Harcolj az angol parlament folyosóin vagy a metróaluljárókban! A játék hivatalos honlapján csak a fentihez hasonló szokásos marketingdumát olvashatjuk, amit az ilyen játékoknál megszokhattunk: minden eddiginél realisztikusabb játékmenet és AI, aminek köszönhetően a terroristák, a társaink és a túszok nagyon valóságosan viselkednek; egyszerű, de mégis hatásos parancsrendszer, mellyel könnyedén irányíthatjuk csapattársainkat a gonosz terroristák elleni brutális harcban.

Mint ahogy az eddigiekből is kiderülhetett, a stuffban a játékos egy különleges terrorista-elhárító egységet fog irányítani. A fejlesztők minden segítséget megkaptak a játék elkészítéséhez, hiszen a CTW (Counter Terrorist Wing), a legendás brit SAS (Special Air Service) különleges osztagának taktikáit és eljárásait is beépítették a játékba (ezekaki többek között ott volt 1980-ban az iráni nagykövetség ostrománál. Természetesen a játék elkészítésében rajta kívül több veterán is részt vett. Állítólag a SAS minden részletre kiterjedő különleges kiképzését is ki lehet majd próbálni, aminek köszönhetően a legkezdőbb játékosok is könnyen kitanulhatják a játék minden csínját-bínját, így remélhetőleg senki sem fogja a DVD-t az első nap földhöz vágni.

Ide egy nagyon jó poént kitaláltunk, de nem fért el sajnos...



Az egyjátékos kampányban lesznek a valóságban is megtörtént és kitalált csaták, akciók is, többek között a már említett ostrom, metróaluljáró, parlament stb., így a változatossággal nem lesz gond.

Ahogy a külcsínnel se. Ahhoz képest, hogy a cím PlayStation2-re is készül, a látvány elég pofás, ami nem csoda, hisz a Konami megvásárolta az Unreal Engine-t , így lesz Karma fizika, bump mapping, meg mindenféle megjegyezhetetlen nevű effekt, amelynek manapság egy játékban benne kell lennie.

A fejlesztők nem feledkeztek el a multi mókáról sem, mindenféle szokásos módban irthatjuk felebarátainkat hol a terroristák, hol az ellenük küzdő elhárítók oldalán (a multiban külön csapat-gyakorlási mód lesz, hogy a tapasztalatlanabbak is nagyobb eséllyel kezdjék az online őrjöngést).

A PS2 változatban lehet majd használni a voice-over IP technológiát, de arról a hírekben szó sincs, hogy ezt a lehetőséget beépítik-e majd a PC-s játékba is, mindenesetre remélem, hogy a mélyen tisztelt fejlesztő urak nem feledkeznek meg a PC-s headset tulajokról.

Én annyira nem vagyok oda a taktikai FPS-ekért, ha már lövöldözni akarok, akkor inkább valami eszetlenebbel játszom, de a Regiment elég igényes játéknak tűnik, megéri rá várni, reméljük a Konami a jövőben több hasonlóan igényes PC-játékot be fog jelenteni.

szent
szent@pc.games.hu

Biztos jól láttad, hogy a fiók aljában mozog valaki?

A SAS ÉS A CTW

A SAS-t David Stirling alapította a második világháború alatt. Speciális haderőként és terrorelhárítóként is nagy hírnevet szereztek, de igazán 1980-ban kerültek reflektorfénybe, 7 évvel a CTW (akkor még CRW) alapítása után. Ugyanis ekkoriban az olimpiai játékokon egy terroristatámadás áldozatául esett 11 atléta és egy rendőr is, erre a SAS megalapította az első túszmentő alakulatot. Az eredetileg 10 tagból álló csapat a legmodernebb fegyverekkel volt felszerelve, aminek köszönhetően minden ellenfelük megtanulta, hogy mi az ára, ha kikezdenek velük.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Egyszerű, de mégis hatásos parancsrendszer, CTW taktikák, ennél több nem is kell.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- + A veteránok segítsége
- + Izgalmas pályák
- − AI biztos olyan okos lesz?

INFO BLUE 52 | HIP INTERACTIVE | WWW.STOLEN-GAME.COM/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Tudtam, hogy vissza kellett volna tenni az inventoryba a pecsétgyűrűm a küldetés megkezdése előtt...

A nagyot látók páros versenyére megérkezett a legesélyesebb csapat...

STOLEN

„...A legjobb barátom a sötétség..."

Mint a játék neve is mutatja (stolen = lopott), a játék a rablás, de még inkább a lopás művészetéről szól. Természetesen nem a sarki közértből kell elemelni a 100 grammos táblacsokit, hanem több - roszszabbul vagy éppen jobban őrzött - helyről kell elcsenni az értékes dolgokat. A Blue 52-nél a lányok és fiúk arra törekedtek, hogy filmes utánérzésünk legyen, példaként talán A Thomas Crown ügy című mozit említhetném.

„Forge City's best thief"

A játékban egy Forge City nevű városban fogunk ténykedni, amely egy közeljövőbeli város tele bűnnel, korrupcióval - hasonlíthatnám a Szárnyas fejvadász városához, vagy akár Gotham Cityhez is. Szóval itt fogjuk irányítani antihősnőnket (általában TPS nézetben, de van lehetőség belső nézet használatára is), név szerint Anya Romanovot, aki amúgy nagy hasonlóságot mutat kinézetében Lara Crofttal, akár orosz megfelelőjének is mondhatnánk, csak rövidebb a haja, meg kisebb a mellbősége. Emellett még van egy idétlenül kéken világító szemüvege, illetve egy hasonló színben pompázó, alkarra szerelhető miniatűr computere is. Már a Splinter Cellekben sem értettem, hogy miért nem szúrják ki az ellenséges katonák a három zölden világító pontot. Elhiszem, hogy ez a divatos, meg a designerek ezt találták ki, még azt is elfogadom, hogy egy szupertolvajnak kell ilyen, de akkor már miért nem jár egy nagy táblával, hogy „Tolvaj vagyok, tessék észrevenni, mert lopok!". A szemüvegen és mini-számítógépen kívül van még egy high-tech kütyünk, egy többféle „töltényt" használó pisztolyunk. Rakhatunk bele például kamerákat és lámpákat kiiktató, vagy éppen figyelemelterelésre szolgáló töltényt is.

Legalább az egyiken valami más műsor menne...

Miután elkezdjük a játékot, a szokásos gyakorlórészen kell túljutnunk, hogy neki kezdhessünk a történeti szál gombolygatásához. Itt lehet begyakorolni a különbö-

HARDVER VS. STOLEN (0:1)

Sokszor emlegettem, hogy a játék optimalizálatlan. Ahhoz képest, hogy a játékot támogatta az Nvidia, semmilyen előnnyel nem rendelkezik az Atihoz képest. A játék futásának sebessége változó, valakinél jól futott, valakinél kevésbé. Nekem például az utóbbi volt érzékelhető, sajnos. A cikk leadása napján olvastam, hogy ha régebbi drivert teszel fel a videokártyához, akkor ezeket a problémákat ki lehet küszöbölni, csak azt tudom ajánlani mindenkinek, hogy próbálja végig az elérhető drivereket, mielőtt belevágna Anya kalandjaiba.

VÉGE A BLUE 52-NEK

A Stolen fejlesztőcsapata, a Blue 52 végleg bezárta a boltot. A hivatalos közlemény szerint képtelenek voltak pénzt szerezni a további működéshez, így lehúzzák a rolót. A Stolen kiadását ez természetesen már nem bolygatta meg, de a másik játékukról, a Deadlightról egyelőre nem tudni semmit.

ző mozgásfajtákat, az alapnak számító guruláson és ugráson túl lehet még kapaszkodni, falnak támaszkodva osonni, rúdra ugrani és azon mászni, falon felfutni, valamint onnan hátrafelé elrugaszkodni. Tisztára, mint a Prince of Persia újabb részeiben... Ezzel a résszel nem is lenne gond, ha nem ütne be a Stolen első és egyben az egyik legnagyobb hibája, az irányítás. A 4 iránygomb mellett használnunk kell még egy ugrásra és gurulásra szolgáló space-t, egy használó gombot, plusz egy guggolást, meg persze az egeret. A legidegesítőbb az, hogy néha a program nem tudja eldönteni, hogy most én éppen ugrani vagy gurulni akarok. Persze a jobb felső sarokban jelezi az épp aktuális lehetőséget, de mi van akkor, ha én most nem azt akarom? Ezen felül az egérbeállítás is valami iszonyú alaphelyzetben. Össze-vissza van invertálva, plusz még az érzékenységgel is gondok vannak, úgyhogy ajánlott mindenképp a beállításával kezdeni a játékot.

Biztató kezdet...

Maga a játék alapja az, hogy hatolj be úgy különböző helyekre, hogy a lehető legkevesebb bizonyítékot hagyd magad után. Ezt azzal is segíteni akarták, hogy a játék folyamán Anya nem öl meg egyetlen embert sem. Részben elvből, részben (szerintem) a játék alacsonyabb korkategóriába való besorolása céljából. A hatékonyság érdekében a különböző mozgási dolgokon túl még az őröket és a biztonsági kamerákat is ki kell cseleznünk. Ennek kivitelezésében lehet segítségünkre az ún. traker. Ezzel a szerkezettel megfigyelhetjük a kamerák és az őrök látószögét, amolyan Commandos stílusban. Ha zöld, akkor semmi gond, ha narancssárga, akkor valami szokatlant látott (érdemes elkerülnünk vagy elbújnunk), ha piros, az azt jelenti, hogy észrevettek és ilyenkor már érdemesebb visszatölteni valamilyen mentett állást (lehetőség van elbújni, de nem nagyon éri meg már ilyenkor). A trakeren kívül figyelemelterelés céljából lehet még használni egy hangkibocsátó eszközt, mely vonzza az őröket vagy esetleg egy EMP-töltényt a kamerák időleges kiiktatására vagy az őrök lebénítására. Lehetőség van még harc kezdeményezése, de mivel egy „macskanőszerű" tolvajt alakítunk, így ez maximum egy utolsó lehetőséget biztosít, de nem ajánlatos. Anyanak természetesen van éjjellátó berendezés is a tarsolyában, melynek megoldása nem a legjobb, a Splinter Cell megoldását semmiképp nem múlja felül, még csak meg sem közelíti. Az utolsó szuperkütyüt akkor lehet használni, ha egy ajtóhoz érsz. Ekkor a gép felajánlja ezt a műszert, így betekinthetünk, hogy mi található a túloldalon, nehogy valami nem kívánatosba botoljunk.

Azért valamivel jobban eldughatták volna ezt a rejtett kapcsolót...

... után erős hanyatlás.

Ezzel elérkeztünk a játék negatív oldalához. Többször gondolkodtam, hogyan is kezdjem a tesztet. Alapelvemnek azt fogalmaztam meg, hogy megpróbálom megkeresni a játék pozitív tulajdonságait, mégiscsak emberek több hónapos (esetleg éves) munkája van az adott játékban, ezért nem fikázhatom végig az egész cikket. Ezért is volt kérdéses a kezdet, mert alapvetően rossz szájízem van a játékkal kapcsolatban. Hogy miért is? Az irányítást már említettem, a többit most fogom részletezni.

Nem hallod? Utoljára mondom, hogy ereszd el a talizmánt!

A játék grafikája talán még szépnek, de inkább átlagosnak nevezhető a bump mapping- és effekthegyek közepette, melynek „csúcsát" talán az árnyékok kidolgozása jelenthetné. Néha úgy tűnik, mintha az árnyék gyorsabban mozogna, mint a gazdája, mindenesetre érdekes. Ennek a grafikának érthetetlen és megbocsáthatatlan következménye az irreálisan magas gépigény. Olvastam olyan külföldi és magyar fórumot is, ahol írták, hogy egy 3 GHz-es proci + Radeon 9800Pro kombó meg volt támogatva 1 giga RAMmal és még így sem tudtak elfogadható framerate-et kicsikarni. Mivel nem tudom, pontosan merre, ezért az általános: „van itt valahol egy box bővebben a témáról" - mondatot használom fel, úgyhogy nézettek szét, biztos megtaláljátok a részleteket is. Ezen felül a készítők úgy gondolták, hogy kell a Stolenbe egy kis minijáték is, ugyan mi bajunk lehet tőle. Hát lett tőle baj bőven, elhihetitek. Ezek az aljátékok nemhogy kikapcsolnák az embert, inkább csak felidegesítik. Ajtók zárait és széfeket kell feltörnünk, fémeket kell elvágnunk, illetve számítógépeket kell meghackelni (ez a legidegesítőbb mind közül). Volt olyan, hogy szabályosan az asztalt ütöttem, közben a készítők felmenőinek kívántam enyhe csuklásrohamot, átkozódások és szitkozódások közepette.

Maga a játék nem lenne rossz, alapötlete egy kicsit összelopkodott - erről jut eszembe, ha már a játék címe is ez, illetve maga a játék is erről szól, akkor a fejlesztők „kreatív" elméinek jár egy piros pont - láthatunk kölcsönvett ötleteket a Thiefből, a Prince of Persiákból és a cikk folyamán többször említett Splinter Cellből. Inkább ajánlom a nemsokára megjelenő/már megjelent (tessék kiválasztani a megfelelőt - a cikk írása időpontjában még az előbbi lehetőség áll fenn) SC: Chaos Teory-t, mely már bizonyított az előző részekkel és szerintem sokkal jobban fog az ember szórakozni vele, mint a Stolennel.

DragoMan
dragoman@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: .5 GHz CPU, 128+ MB RAM, 900 MG HDD, GF4 v. Radeon 9xxx
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Hogy lehet ilyen optimalizálatlan játékot kiadni?

DVD: Demó, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

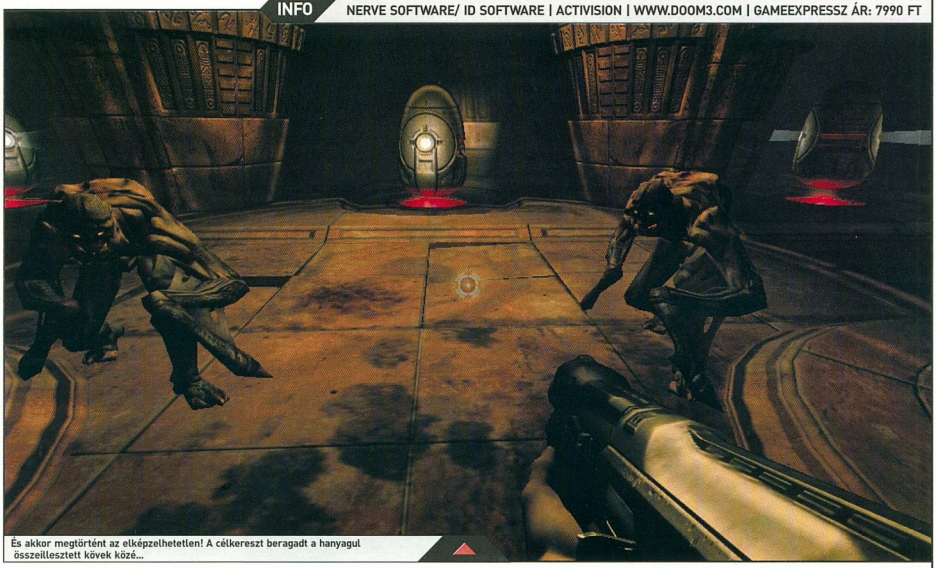
LAN/INTERNET | THIEF 3 - **88%** SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW - **86%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **16** ÓRA

- Egy-két jó ötlet
- Jó mozgás
- Pocsék irányítás
- Optimalizálatlan
- Frusztráló minijátékok

69%

INFO NERVE SOFTWARE/ ID SOFTWARE | ACTIVISION | WWW.DOOM3.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7990 FT



És akkor megtörtént az elképzelhetetlen! A célkereszt beragadt a hanyagul összeillesztett kövek közé...

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Minden maradt a régi, vagy mégsem?

Szinte napra pontosan nyolc hónappal a Doom 3 megjelenése után Amerika polcain máris megjelent a Doom univerzum következő darabja, melynek neve: Doom3: Resurrection of Evil egyértelműen arra a tényre utalva, hogy egy kiegészítő lemezt készített el a rövidke idő alatt a Nerve Software. Hogy az első kiegészítő éppen az ő kezüktől származik, az sem véletlen, hiszen ha másról nem is, de az Id Software-rel szorosan együttműködő projectjeikről biztosan dereng ez a név. Ezeknek az infóknak a tudatában ültem neki, hogy szemügyre vegyem, mit is sikerült még hozzátenni a technikailag hihetetlen dolgokat bemutató alapjátéknak, amelynek játékmenete viszont eléggé megosztotta a játékos-társadalmat.

A történet cirka két évvel az alapjáték által bemutatott marsi szörnyűségek után játszódik. Az Union Aerospace Corporation, csakúgy, mint az előzőekben, ismét csak a pénz által vezérelve indítja útnak újabb expedícióját a Marsa, ahol ezúttal egy újabb, ismeretlen nevű és múltú katona szerepébe bújva sikerül egy ősi tárgyat magunkhoz vennünk. Ennek örömére a pokolba vezető átjáró ismét megnyílik, és máris kezdenek átözönleni az ottlakók, szebbnél-szebb formákat öltve. Természetesen csapatunk tagjait azonnal legyilkolják és mi ismét csak egy szál egyedül, illetve a csinoska, bár egy kicsit szeplős Dr. Elizabeth McNeil segítségével megkezdjük szent hadjáratunkat, melynek során vissza kell juttatni a szentségtelen tárgyat a pokolba, hogy egyszer s mindenkorra megszabaduljunk ettől a rémálomtól...

És a kedvencem... a vadiúj jégkocka módszer

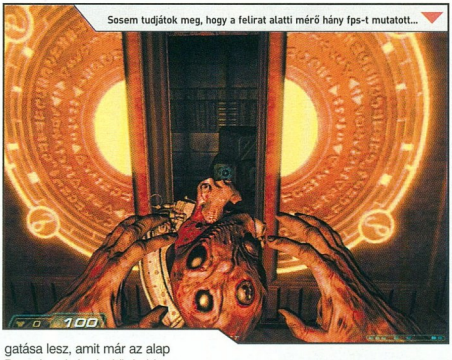
A játékmenetet tekintve maga az alapkoncepció nem változott semmit, csak számos tekintetben fel lett turbózva. Továbbra is a legtöbbet a sötétben bóklászunk, egy szál lámpánkkal felfegyverkezve próbálunk átbotorkálni a romokon. Az első pályák ismerősek lesznek számunkra, mivel gyakorlatilag azon az ásatáson folyatjuk ügyködésünket, ahol az előzőekben abbahagytuk. Ami azonban változott, hogy a játék sokkal inkább az akcióra orientálódik, így a felvehető naplók és videók jelentősége valamelyest a háttérbe szorul, vagy legalábbis jóval kisebb számban találkozunk ilyesfajta „problémákkal". Így jóval több idő maradt magára a lövöldözésre. Miután már az előzőekben idegrendszerünk hozzáedződött a sötétből előugráló impek és társaik

THREEWAVE CTF

Aki a mellékelt képet első ránézésre megismeri, az bizony nem ma kezdte a többjátékos üzemmódot. Ugyanis nem mást láthatunk, mint a McKinley Base nevezetű, Quake-hez készített, majd a 2. és 3. részhez is átkonvertált pálya központi részletét. Érdekesség az érdekességben, hogy ez a pálya egy teljesen egyszerű konstrukció, mégis annyi zseniális dolgot tartalmaz, hogy nehéz lenne pár oldalban összefoglalni. Ez a varázslat pedig nem mástól, mint Threewave csapattól származik, akik most ismét eljöttek közénk, hogy az id aktuális újdonságának, a Doom 3-nak is megalkossák azt a részét, mely eddig igencsak hiányos volt. Számos jó ötlet és a végletekig tesztelt pályák autentikus levegője vár ránk, ha a CTF módra bökünk. De hát ennél kevesebbet alighа várhatunk el a több mint 10 év óta az élvonalba tartozó csapattól. Vétek kihagyni.

folyamán előrehaladva folyamatosan történik, mégpedig a felvett, szív formájú artifactokon keresztül. Első körben „csak" az időt tudjuk lelassítani és így az ismert bullet-time effekt segítségével jóval gyorsabban mozoghatunk a szokásosnál. A következő lépcsőfok a berserk hatás előcsalogatása lesz, amit már az alap Doomban is kedveltünk, hiszen ilyenkor egy szebb pofontól bármelyik lény azonnal visszaszáll a pokol tüzére. Harmadik és persze legerősebb verzióban sérthetetlenek leszünk és így nyugodtan gyilkolhatjuk a pokoli szörnyek garmadáját. Ezek a plusz dolgok persze nem véletlenül kerültek a játékba, hiszen ezúttal igencsak próbára teszik tudásunkat és taktikai érzékünket. Összességében hat új monszta került be a gammába, melyek közül a csirkébbek közé tartozik az ezúttal kék plazmát szóró szuperimp, valamint a rakétás kezű figura, míg a brutálisabb kategóriát a három vadász foglalja el, melyek mint a játék főszörnyei jeleskednek, és igencsak megizzadunk, míg megöljük őket, persze csak miután kidzsanáztuk a megfelelő taktikát ellenük.

A játék technikailag gyakorlatilag megegyezik az alap Doom 3-mal, azaz grafikailag lélegzetelállító, bár a kültéri akciók igencsak kis részét képezik a játéknak és leginkább a belső területek hihetetlen megjelenítése volt az elsődleges cél. (Aztán majd érkezik egy játék, ami szépen rácáfol erre az általánosításra). A fény-árnyék játék ismét csak elképráztat bárkit, és az idegborzoló, sokkoló hangok továbbra is teszik a dolgukat: éjjel, egyedül senki sem áll neki játszani. Legalábbis normál állapotban nem.

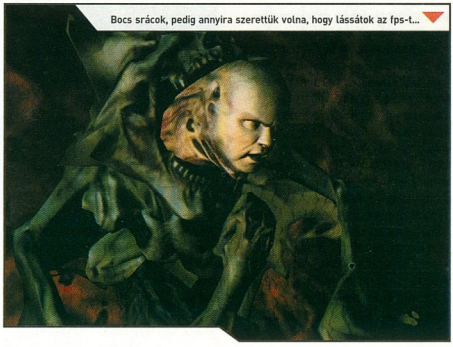


Sosem tudjátok meg, hogy a felirat alatti mérő hány fps-t mutatott...

Amit még véletlenül sem szabad elfelejtenem leírni, azok a többjátékos rész újdonságai. Az, hogy az újonnan tervezett pályákból szép számmal kerültek be a DM és TDM módok pályái közé, alapvető dolog. Ami fontosabb hír, hogy végre-valahára elkészült a CTF mód is, mely igencsak hiányzott. Ami pedig megdobbantja még a legelvetemültebb játékosok szívét is, hogy a modot a méltán híres Threewave csapat dobta össze. Illetve dehogy dobta össze... Minden nap gondos tervezés eredménye, figyelembe véve a Doom 3 adta lehetőségeket és specialitásokat. Azt hiszem, ez az a rész, melyet vétek kihagyni, ha már kezdünk beleunni a pokol sereginek folyamatos irtásába.

Ez így összességében meglehetősen biztatóan hangzik, és mindenkit megnyugtatok, hogy a valóságban is ez a helyzet. A Nerve Software nem cáfolt rá jó hírnevére, hanem tovább erősítette azt. A Ressurection of Evil egy igencsak nagyszerűen összerakott kiegészítő, mely ugyan önmagában nem állna erős lábakon, de így, az alap Doom 3 folytatásaként számos olyan plusz információt és játékelemet tartalmaz, ami miatt megéri a pénzét. Ha pedig még a többjátékos mód kiterjesztését is hozzávesszük, akkor végre teljessé válik a kép és a Doom rajongói által kihagyhatatlan akciójáték kerekedik ki a kontúrokból. GG, HF.

A gonosz tördelő itt is eltüntette a bűvös sebesség mérőt



Bocs srácok, pedig annyira szerettük volna, hogy lássátok az fps-t...

okozta hatások feldolgozásához, ezúttal nagyobb hangsúlyt kap majd ügyességünk. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az újonnan bevezetett Ionized Plasma Levitator. Ez a fegyver „véletlenül" igencsak nagy hasonlóságot mutat a HL2-ben megismert Gravity Gunnal. A jelen esetben is képesek vagyunk vele tárgyakat mozgatni, ami azonban újdonság, hogy itt a felénk kilőtt tűzgömböket és egyéb, energiában dúskáló lövedékeket képesek vagyunk elkapni vele, majd egy adott irányba visszaküldeni. Ez persze nem egyszerű dolog, de hát a railgun sem volt egyszerű fegyver, mégis született számos, vele elképesztő dolgokat produkáló játékos. Többjátékos módban mindenki bizonyíthat. Ha már a fegyverújdonságok szóba kerültek, nem lehet kihagyni azt a tény, hogy engedve a játékosok óhajának, ismét kezünkbe kaphatjuk a kétcsövű puskát, amelynek dupla sebzése kellemesen hat majd a nagyobb szörnyek ellenében is. Azonban a Nerve Software nem az a cég, aki egy kiegészítőt kiengedne a kezei közül csupán két plusz fegyverrel. Éppen ezért gondoltak egyet, és kezelésbe vették magának a játékos karaktereknek a képességeit is. Ezeknek a képességeknek a megszerzése a játék

Ch00ler
ch00ler@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: PIV 1,5 Ghz - Athlon XP 1500+, 512 MB Ram, DirectX 9 videó kártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért ilyen rövid?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

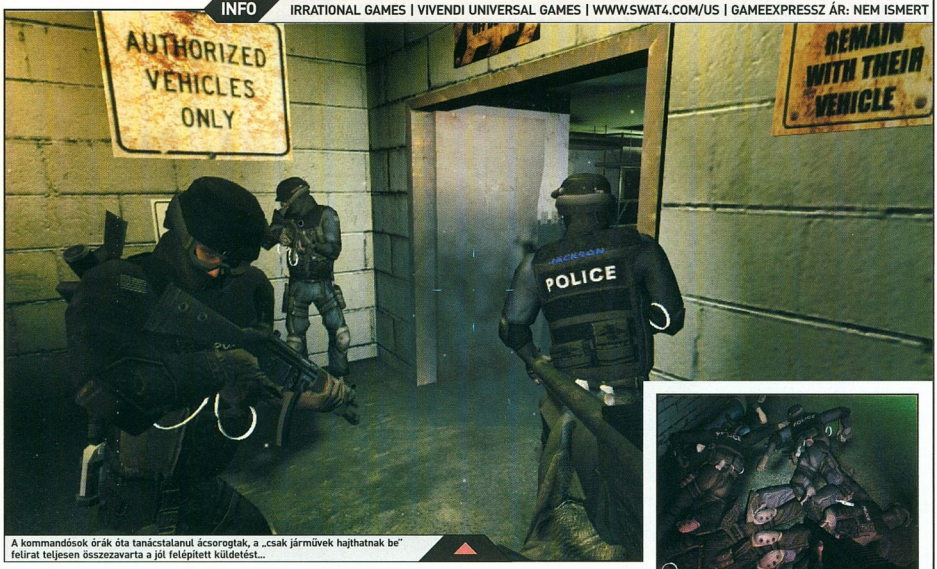
LAN/INTERNET | DOOM 3 - **95%** KREED - **60%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **9** ÓRA

- + Doom 3 hangulat
- + CTF
- + Új fegyverek
- + Grafika
- − Rövid

89% MULTIPLAYER **79%**

INFO IRRATIONAL GAMES | VIVENDI UNIVERSAL GAMES | WWW.SWAT4.COM/US | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



A kommandósok órák óta tanácstalanul ácsorogtak, a „csak járművek hajthatnak be" felirat teljesen összezavarta a jól felépített küldetést...

Ezért inkább lefeküdtek aludni...

SWAT 4

Nagyvárosi kommandózás gázspray-vel, villanógránáttal és cukormentes nyalókával.

Irrational Games. A Cold Fear fejlesztőgárdájával ellentétben ez a név muszáj, hogy ismerősen csengjen minden játékos lelkületű egyénnek, legyen veterán, vagy zöldfülű.

Az öreg rókáknak eleg, ha mindössze hat évet visszatekernek az idő sebesen előre, de hátra nehezebben forgó óriáskerekén. 1999 fülledt nyara volt, amely nem csak azért volt emlékezetes, mert elballagtam az általános iskolából, de bizony megjelent a System Shock 2 nevezetű FPS-elemekkel átszőtt vérbeli sci-fi RPG is. Aki egyszer játszott ezzel a fenomenális hangulatú csodával, az sosem felejti el. Nightbagoly kolléga például még mindig rendszeresen előveszi, és nosztalgiázik egy keveset a sötét high-tech folyosókon.

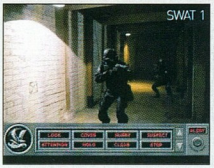
Akik 1999-ben még nem nagyon kóstolgatták ezt a műfajt, vagy egyáltalán a játékok világát, azok mostanában is találkozhattak a rendre kiváló programokat szállító Irrational Games nevével. Nem kell túl mélyre ásnunk emlékeink között: 2002-ben a nagysikerű Freedom Force, tavaly októberben a nagyszerű (ám anyagilag kevésbé jövedelmező) Tribes: Vengeance, és múlt hónapban megjelent Freedom Force vs. The Third Reich is az ő boszorkánykonyhájukból került ki. Láthatjuk, hogy a cég nem kispályázik, nézzük is meg, hogy a SWAT 4 is belefér -e ebbe a trendbe.

Nem árt, ha nagyjából teljesen elfelejtjük azt, ami az eddigi SWAT játékokban volt. Az első két rész még stratégia volt, és csak a harmadik epizód történéseit ültették át a First Person Shooter stílus bájos motívumaira. Kockázatos üzlet volt totálisan átvariálni egy már meglévő franchise játékmenetét, de a Sierrának bejött. A szürke és unalmas középszerűségből hirtelen fellendült a SWAT név egy sokkal magasabb szintre, a figyelemreméltó programok díszes páholyába. Nos, a negyedik rész pontosan ezen a vonalon ment tovább, kemény öt és félévvel taktikus-FPS öse után.

Hogyan lehet egy pénztárgépen task-ot váltani?

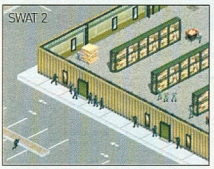
A kulcsszó bizony a taktikus. Ezt mindenképpen szem előtt kell tartania a játékosnak, mert e nélkül az égvilágon semmire sem jut. Akik Rainbow Six játékokon nevelkedtek, azok most nyugodtan bevehetnek egy-két szem gyógyszert, nehogy remegjen az ujjuk a ravaszon, és véletlenül lelőjenek valakit. A SWAT 4-ben nem ajánlott beosonni szépen, „igazi" kommandós módjára az épületbe, majd mindenkibe beleereszteni egy szép sorozatot mondjuk egy

EGY KIS TÖRTÉNELEM



A szörnyű kezelési interfész felejthetetlen bárki számára, aki játszott a SWAT első részével. (Ami valójában a Police Quest sorozat ötödik része is volt.) Erősen a felejthető kategóriába sorolnám.

1999-ben a SWAT átvedlett taktikai FPS-sé, és valljuk be, ez volt a legjobb dolog, ami a sorozattal valaha is történt. Jó küldetések, isteni interfész, és kiváló AI jellemezte ezt a játékot.



Jóféle, izometrikus nézetből irányított taktikai-kommandózás, szép FMV-átvezetőkkel, de sajnos a világot ennek sem sikerült megváltania. A középszerűség szürke ködébe veszett.

Elérkeztünk a jelenbe, a széria legfrissebb, negyedik epizódjához. Az AI ismét remekre sikerült, a küldetések szépen megtervezettek, és a kooperatív játékmód megfűszerezi az egész históriát.

MP5-ös submachine gunból. A pályák végén szereplő értékelésnél ez például súlyos pontlevonásokkal jár! A szépen, igazi kommandós módjára való beosonás az épületbe maradhat, viszont az agyatlan mészárlás dolgot nyugodtan kihagyhatjuk. Ebből a szempontból (is) a SWAT 4 nagyon élethű! Akármikor a látómezőbe kerül egy azonosítatlan személy (legyen az civil, vagy bűnöző), először erőteljesen rá kell ordítani, hogy bizony a Los Angeles-i rendőrséggel van dolguk, és jobban teszik, ha eldobják a fegyvert, utána feltartott kézzel leterdelnek. Lesznek olyan kriminális egyének (csakúgy, mint a való világban), akik - finoman szólva - nem lesznek túl együttműködőek. Előfordulhat, hogy nem hatja meg őket a hangos „Fel a kezekkel, fegyvert eldobni!" figyelmeztetés, és reflexből ránk lőnek. Megeshet, hogy inába száll a bátorsága a bűnözőnek, és elrohan egy másik helyiségbe, vagy kamikaze módon berohan közénk, és célba lő az egyenruhánkra. Amennyiben a felszólítás nem elég, úgy bevethetjük a különféle életre nem veszélyes, de semlegesítő eszközeinket. A SWAT 4-ben az ellenségek letartóztatása a cél. Az élet kioltására alkalmas lőfegyverek csakis végső megoldásként szerepelhetnek a taktikánkban! Nagyjából minden bűnöző máshogy reagál a jelenlétünkre, minden helyzetet máshogy kell megoldani, és ez rendkívül színessé teszi a játékot. Körülbelül ennek tudom be azt is, hogy kétszer ugyanúgy nem zajlik le egy küldetés sem. Az ellenségek mindig máshol vannak a pályán, csakúgy, mint a túszok, így nem mehetünk rá a „kiismertem a missziót, csukott szemmel is végigtnyomom már" faktorra. Minden elhalálozás után újabb kihívás jön. Ez szép húzás volt!

Egyedül nem tudunk elbánni a sok rosszfiúval, ezért létfontosságú volt, hogy a csapat AI-ját kellően értelmesre írják meg. Semmit sem érnénk, ha mellettünk négy, habzó szájú, félőrült kommandós toporogna. Szerencsénkre nagyjából rendben van a csapattársak értelmi színvonala, bár egy-két helyzetben az emberi logika mást diktálna, mint amit ők csinálnak. Nekik amúgy viszket az ujjuk a ravaszon, és szinte mindenkit halálosan megsebesítenek. Éppen ezért a missziók előtt első dolgom mindig szétosztani elsődleges fegyverként a babzsákokat tüzelő shotgunt, és a paintball puskára emlékeztető, irritáló golyókat köpködő kézifegyvert. Ezek kellően megzavarják a bűnözőket, és simán megbilincselhetjük őket, így a végén plusz pontokat kapunk az elszámoláshoz.

A grafikus engine (a könyvtárszerkezet alapján) egy felpiszkált Unreal motort takar, amely vegyes, de inkább szép képet kölcsönöz a kommandózásoknak. A SWAT egység tagjai gyönyörűen le vannak modellezve. Tényleg, le a kalappal. Mindenki tele bumpmappinggal, shaderekkel, egyszerűen szuper. A kommandósok karakteranimációja szintén kiváló, süt róluk az óvatosság, és végre normálisan tartják/használják a fegyvereket! Külön tetszett, hogy hiába van maszk társainkon, mégis látdellt készítettek a játékhoz, hogy a játékos magas fokú változatosságot éljen meg. Ez rendben is volna, de a SWAT csapat tagjaihoz mérve ezek a modellek roppant vérszegények. Mintha egy másik, régebbi játékból emelték volna át őket; a mennyiség, úgy látszik a minőség rovására ment. Mindenesetre értékelendő a kísérlet, de legközelebb több odafigyelést kérünk!

Nem lehet elmenni szó nélkül a SWAT 4 multiplayer játékmódja mellett sem! Amikor végigrágtuk magunkat a 14 szépen megkreált misszión, és a random módon összerakott Instant bevetéseken is túl vagyunk, akkor felkészülhetünk az online mókázásokra. Az interneten összekapcsolódva akár 16-an is nekivághatunk a betondzsungel csatamezőinek. Ez jól hangzik, és még jobban is működik, de az igazi csábereje nem itt rejlik a SWAT 4-nek. Konzolosoknál természetes, de PC-n az esetek 95 százalékában csak álom marad: ez a kooperatív mód! Bizony, a küldetéseken átrághatjuk magunkat négy ismerősünkkel is.

szik, ha beszélnek, mert kivehető az állkapocs mozgása!

A környezet a shadereknek köszönhetően nagyon jól néz ki, szépek, részletesek a textúrák, változatosak a helyszínek, és itt-ott befigyel még egy kis HDR megvilágítás is, amit a Half-Life 2-ből szépen kifejlettek. (Már dolgoznak a Valve munkások a probléma orvolásán.) Nem csak tetszetősek a pályák, hanem autentikusak is. Minden helyszín berendezése, bútorzata tökéletes. El nem tudnánk képzelni máshol a tereptárgyakat, mint ahol és amilyen környezetben vannak.

A grafika vegyessége a bűnözők és civilek modelljeinek számlájára írható. Az nagyon tetszik, hogy két ugyanolyan ellenséggel és tússzal nem nagyon találkozunk. A készítők szerint nagyjából 150 karaktermodellt készítettek a játékhoz, hogy a játékos magas fokú változatosságot éljen meg. Ez rendben is volna, de a SWAT csapat tagjaihoz mérve ezek a modellek roppant vérszegények. Mintha egy másik, régebbi játékból emelték volna át őket; a mennyiség, úgy látszik a minőség rovására ment. Mindenesetre értékelendő a kísérlet, de legközelebb több odafigyelést kérünk!

Nem lehet elmenni szó nélkül a SWAT 4 multiplayer játékmódja mellett sem! Amikor végigrágtuk magunkat a 14 szépen megkreált misszión, és a random módon összerakott Instant bevetéseken is túl vagyunk, akkor felkészülhetünk az online mókázásokra. Az interneten összekapcsolódva akár 16-an is nekivághatunk a betondzsungel csatamezőinek. Ez jól hangzik, és még jobban is működik, de az igazi csábereje nem itt rejlik a SWAT 4-nek. Konzolosoknál természetes, de PC-n az esetek 95 százalékában csak álom marad: ez a kooperatív mód! Bizony, a küldetéseken átrághatjuk magunkat négy ismerősünkkel is.

Mindenképpen ki kell próbálnia mindenkinek, mert így jön át az igazi kommandós hangulat! Öt ember, sok bűnöző, extra élmény…

A SWAT 4 a realizmus és a fikció olyan vékony határán egyensúlyoz, hogy az a legjobb élményt nyújtsa a mezei cyber-kommandósnak. Végre egy olyan játék, ahol nem szükségszerű mindenkit megölni, ahol komolyan be kell tartani az összes, rendőrökre vonatkozó szabályt! Noha szerényebb gépeken döcögősebb sebességgel fut a SWAT, de lehetőleg ne hagyja ki senki. Az Irrational Games megint nagyot alkotott.

Dante
dante@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1.0 GHz processzor, 256 MB RAM, 32 MB VGA, 2 Gb HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lett volna még egy-két hónap a bűnöző- és túszmodellek csinosítgatására?

DVD: Demo, Video, Patch, Hattér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | SWAT 3 - **88%** | COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO - **82%**

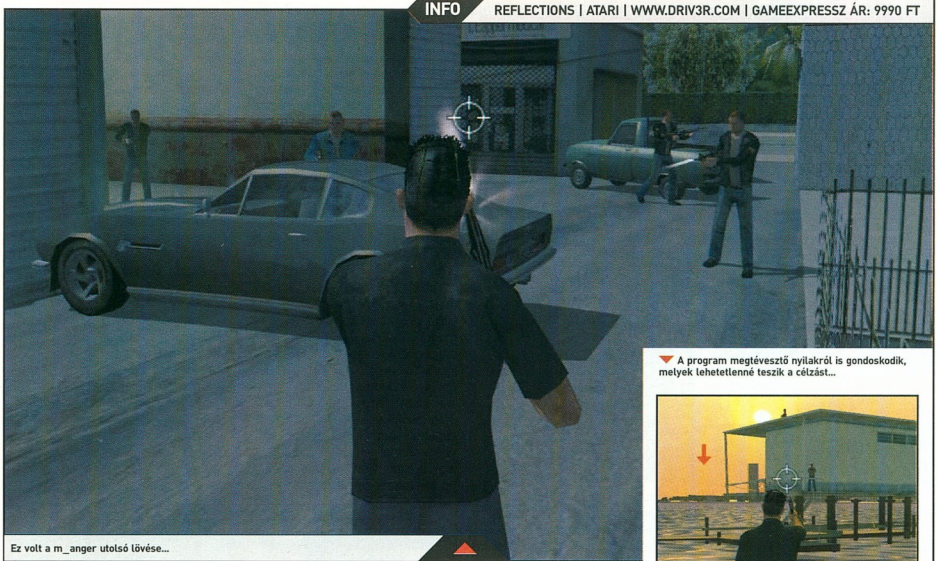
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **15** ÓRA

- Kommandós-modellek
- Addiktív játékmenet
- Kooperatív mód
- Nagy gépigény
- Néhány modell elnagyolt

87%

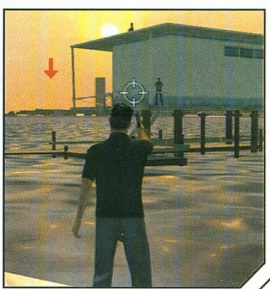
MULTIPLAYER **88%**

INFO REFLECTIONS | ATARI | WWW.DRIV3R.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT



Ez volt a m_anger utolsó lövése...

A program megtévesztő nyilakról is gondoskodik, melyek lehetetlenné teszik a célzást...



DRIV3R

Avagy hogyan lehet egy büntetőt másodjára is kihagyni.

Régen

Ki emlékszik Tannerre? Fel a kezeket! Hmm, egész szép eredmény. Pedig már nem most volt, hogy a Reflections felállt a karosszékből, melybe a Destruction Derby-k sikerei után huppant, és 1999-ben előrukkolt a Driverrel.

A különc nyomozó története, melyben beépül a bűnözők közé és különböző missziókon át száguldozik keresztül-kasul, sokak szívébe belopta magát. Minden túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a műfajon belül jelentős mérföldkőnek tekinthető, ekkor ugyanis még a GTA sorozat is 2D-ben járt. PC-re egy év késéssel jelent meg, ekkor az alapplatformnak számító PlayStation-ön már a második részt nyúzták a konzol cowboyok. Ez az epizód azonban mindig is a kis szürke masina tulajainak kiváltsága maradt, mert ugyan volt szó az átiratról, de aztán valamiért ez meghiúsult. Talán ezért is lehet az, hogy az autóversenyzőből zsaruvá avanzsált hőst mára már sokan elfeledték. A Reflections továbbra is hanyagolta a számítógépeket, inkább PS2-re gyúrtak össze egy Stuntman nevű cuccot, mely nem meglepően ismét egy küldetéses jellegű autós stuff volt, melyben egy kaszkadőr életébe nyerhettünk bepillantást.

És most

Aztán ahogy telt-múlt az idő, elérkezett a Driv3r bejelentésének az ideje. Jöttek a nyálcsorgatós képek, melyeken egy igen dögös játék született láthattuk, nem csoda, hogy mindenkinek beindult a fantáziája. Ráadásul a készítők mindenféléket ígértek, azt hittük, itt kő kövön nem marad. Az első hidegzuhany akkor jött, amikor a játék tavaly nyáron megjelent, de csak konzolokra. A második „meglepi" az az volt, hogy a sajtó nem igazán fogadta kegyeibe az alkotást, rengeteg bugról lehetett hallani mindenfelől. Az eladások viszont szép számokat mutattak, így megmaradt a remény, hogy alapjában véve még nincs gond: a játék jó, a későbbre halasztott PC-s megjelenés pedig csak a javunkra válhat, hiszen gondos kezek kijavítják a hibákat, és feljavítják a tartalmat.

S hogy mi történt? Kicsit kellemetlenül érzem magam. Tudjátok: van egy jó hírem, meg egy rossz. Melyikekkel kezdjem? Naná, hogy a jóval!

A jó

Nem tévedtünk, a Driv3r alapjában véve egy jó játék. Ugyan az időközben koronázatlan királyá kikiáltott Grand Theft Auto szériával nem ve-

MI LESZ MÉG ITT?

A Grand Theft Auto robbantott, és mindenkit megőrjített: játékosokat és fejlesztőket egyaránt. Ennek egyenes következménye, hogy egy rakás klón készül, pedig már eddig is voltak (például a meglepően kellemes Maffia, a félresikerült True Crime, vagy a PS2-es Getaway sorozat, mely fejlesztése kb. egyszerre indult a GTA3-éval, csak később ért be). Lesznek itt egyszerűbb koppintások (187 Ride or Die, 25 to Life, Crime Life: Gang Wars), nagy sztárokat felvonultató riválisok (50 Cent: Bulletproof / 50 cent, Fear & Respect / Snoop Dogl, legendás maffiafilmeket feldolgozó alkotások (Scarface, The Godfather), sőt még hazánk fiai, a Nagual Games is egy hasonló játékon dolgozik, mely a Chronic, Pills & Coke névre hallgat. Hogy mindez jó-e? Egy részről igen, más részről nem. Természetesen a bőséges választék ügyis megoldja a dolgokat, vagyis megkezdődik a természetes kiválasztódás, a gyengék elhullnak. Másrészről viszont beszűkül a választék. A GTA stílus nem minden, jó ugyan elmókázni egy ilyen játékkal, de azért jó volna, ha lennének más jellegű játékok is. Bízunk benne, hogy maradnak majd gárdák, akik továbbra is fenntartják az egészséges egyensúlyt.

heti fel a versenyt, de ez már csak a különbözőségük miatt is így van. Tanner harmadik kalandja maradt ugyanaz a küldetéses rendszerű lineáris játék, melyet elsősorban a sztori visz előre. Ez persze nem baj, és nem is szabad rossz pontként felfogni, aki másra számított, annak eleve önmagában kell keresnie a hibát. A főszerep ezúttal is az autókázásé, a féktelen száguldásé. Megjelentek azonban a gyalogos missziók is, ilyenkor a third person nézetből kell tényleznünk. Kiszállni ugyan már az előző részben is ki lehetett az verdákból, most azonban sokkal nagyobb szerepet kapott ez a mód, ugyanis a játék fele ebből áll majd. Természetesen többféle fegyvert is kapunk, szóval a militarista lelkületűek örülhetnek. A legötletesebb missziók azonban mégis a furikázós részből kerülnek ki. Csak hogy egy párat említsünk: lesz olyan, hogy egy teherautó platóján ülve kell az üldözőket lerázni egy gránátvető segítségével (nagyon élvezetes, amint egy jó találat során elszállnak a követők a robbanásban), de számtalan merész ugrás és üldözés is színesíti a repertoárt. Egy másik figyelemre méltó pálya, amikor autókat kell elkötnünk, és azokat egy száguldó kamionra kell leparkolnunk, természetesen menet közben, megállás nélkül. Az újdonságokhoz tartozik, hogy rengetegféle járművet vezethetünk, a kocsik mellett motorokat, teherautókat és hajót is (itt jegyezném meg azt is, hogy Tanner már úszni is tud), de olyan különlegességekkel is meg kell birkóznunk a végigjátszás során, mint a targonca, vagy éppen egy toronydaru. A járgányokat terelgetni igazán élvezetes, élethűre sikeredett a mozgás. Az már csak hab a tortán, hogy sérülnek is az általunk használt kocsik, azaz repülnek a motorháztetők, karcolódnak, deformálódnak a kasztnik. A legszebb, hogy a Film Directornak keresztelt visszajátszásmódban többféle kameraszögből is megtekinthetjük tényleges dicsőségünket, sőt el is menthetjük a művünket. Mivel a járművek amúgy is igen szépen ki vannak dolgozva, ezért igazán nagy élményt jelent, hogy figyeltek a készítők az ilyen apróságra is, hogy egy-egy elméretezett kanyar után bizony megjelennek a csúfító jelek. Egyébként a választék mindig az adott helyszínhez van igazítva, vagyis mindenhol az adott országra jellemző felhozatalt találjuk. Összesen három város van: Miami, Nizza és Isztambul, teljesen eltérő gépparkkal. Az elsőben mondanom sem kell, hogy a nagy amerikai batárok jellemzőek, a másodiknál az európai, főleg francia és olasz autók, az utolsóban pedig inkább a veterán járgányok. A helyszínek kidolgozása is rendkívül jól sikerült, térképek és fényképek alapján sikerült élethűen lemodellezni a városokat, tényleg olyan, mintha az adott helyen járnánk. Miamiban széles, keresztirányú utcák fogadnak, Nizzára és Isztambulra pedig a szűk utcák, sikátorok jellemzőek. A vezetés mindenhol igazán élvezetes, de az utóbbiakban tényleg adrenalin-pumpáló üldözéseket élhetünk át. A pályákat remek minőségű átvezető filmek kötik össze, és látszik, hogy a készítők igényes munkát akartak végezni, hiszen a szereplők hangját is olyan hírességek adják, mint Michael Madsen, Mickey Rourke, Michelle Rodriguez, Ving Rhames vagy Iggy Pop.

A rossz

Ez idáig nem is rossz. Hogy miért is sír a másik szemem akkor? Jöjjön hát a fekete leves. Sajnos azt kell mondjam, hogy a konzolos változatok összes hibája itt is jelen van. Sok a grafikai hiba, rossz az ütközésfigyelés, néha a semmibe is elakadunk, vagy beragadunk valahová. A mesterséges intelligencia csapnivaló, főleg a gyalogos ütközetekben, itt szinte csak állnak az ellenfelek, mint a birkák. Ezekben a másztálós részekben Tanner mozgása is hagy kivetnivalót maga után, néha úgy mozog, mint amikor más a WC-re igyekszik, mert már annyira kell neki… Egyébként ezek a third person részek a legunalmasabbak; amíg az autós szekcióban jobbnál jobb ötletek vannak, itt jobbára csak menni és lövöldözni kell. Az irányítást sem fogjuk legszebb emlékeink között felemlegetni, billentyűzettel és egérrel szabályosan játszhatatlan a stuff, ha meg is próbálkozunk vele, az első olyan résznél fel fogjuk adni, ahol vezetnünk, és lőnünk is kell egyszerre. Mindenképp valamilyen kontrolleres megoldás javasolt, azzal viszont jól elleszünk. A sztori eléggé gyenge, egy mondatban össze lehetne foglalni, még szerencse, hogy remekül van tálalva, és egy-két csavarral és a jó minőségű animokkal sikerül fenntartani az érdeklődést.

És a csúf

A legszörnyűbb az egészben, hogy nem értem, mivel töltötték a készítők az elmúlt hónapokat. A grafika helyenként ugyan szép és kidolgozott (pl. járművek), nagyobb a felbontás és egyes textúrák is jobb minőségűek, viszont más tereptárgyak olyan hihetetlen ronda és mosott, vagy pixeles borítással rendelkeznek, hogy az nem emberi. A tartalom is 95%-osan megegyezik a korábban látottal, mindössze egy új pályát bírtak kihöhögni a Reflections-nél, a The Hitet, amely csak egy sima üldözés, szóval semmi különleges. Semmi multiplayer, vagy újabb játékmódok, minden ugyanaz, ami volt. A bugok is, mert ahogy azt már írtam, abból van bőven, ezek is megmaradtak. Az engine sem szuperál olyan jól, egy közepesebb gépen már lejebb kell venni a részletességet, ha nem akarjuk, hogy beszaggasson a játék egy-egy mozgalmasabb résznél.

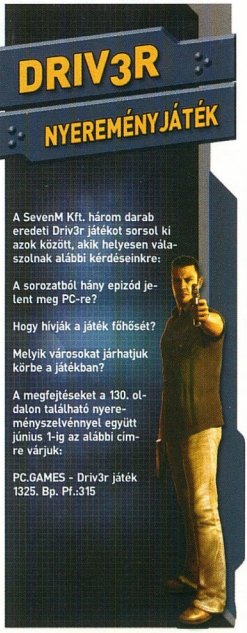
Most akkor mi van?

Kinek ajánlom a Driv3r-t? Akik már ismerik a játékot konzolokról és tudják, mire számíthatnak. Valamint akik szeretik az efféle játékokat, és hajlandóak szemet hunyni a hibák felett. Ajánlatom a következő: érdemes kipróbálni vásárlás előtt (vagy demó beszerzésével, vagy mondjuk a boltban is adódhat rá lehetőség, esetleg havertól való kölcsönzéssel), és megnézni, hogy bírjuk idegileg a megpróbáltatásokat. Járjuk végig például gyalogosan Tanner apartmanját, beleértve a hátsókertbeli medencét is. Ha ekkor nem kapunk sírógörcsöt, akkor vágódjunk be a garázsban ácsorgó sportkocsiba, és furikázzunk egyet, valamint kezdjük el a küldetéseket. Ha ott ragadunk, akkor nem lesz baj, akár még jól is szórakozhatunk, viszont sokan lesznek, akik feladják a harcot. Na, nekik valami más után kell nézni.

Jövőre ugyanitt?

Hogyan tovább Reflections? A kérdés jogos. Az a faramuci helyzet állt elő, hogy a játék egész szépen teljesített az eladásokat tekintve, viszont iszonyatosan sok negatív kritikát kapott mindenfelől. Ez akár intő jel is lehet, még egyszer ugyanezt nem lehet eljátszani, mert csúfos bukás lesz a vége. Az emberek alapjában véve továbbra is szívesen vennének egy újabb folytatást, vagy valami hasonló jellegű cuccot, de akkor már jobban oda kell figyelni, ráadásul a vak is mondja: meglátjuk.

m_anger
m_anger@pc.games.hu



MINIMUM CONFIG: PIV 2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VGA (min. Gef3), DirectX 9.0c, DVD ROM, 5.5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mégis hogy telt az átírás fedőnévvel palástolt pár hónapos vakáció, kedveseim?

DVD: Demo, Patch, Háttér, Képmutató, Honosítás | LAN/INTERNET | GTA III - **96%** | TRUE CRIME: STREETS OF LA- **80%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **14** ÓRA

- + Részletes városok
- + Ötletes autós missziók
- − Rengeteg hiba
- − Csapnivaló A. I.
- − Konzolon ugyanilyen

65%

INFO GEARBOX | UBISOFT | WWW.UBISOFT.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT

A Maine állambeli Frank Farien általános iskola teljes tanári karát kirendelte a szövetséges parancsnokság a tank védelmére...

Ő a magyar tanár, mellette a tesi tanár ácsorog tanácstalanul

BROTHERS IN ARMS

Bevetés Normandiában, ki tudja hányadszor... érdemes elvállalni?

Alig egy fél órája fejeztem be a játékot, így még friss az élmény, melyet meg szeretnék osztani veletek ezzel a programmal kapcsolatban. Kezdjük mindjárt azzal, hogy bizonyára nem volt-

NÉMET FELSZERELÉST?

Bár a küldetések elején többnyire kapunk egy amerikai géppisztolyt és egy puskát elég sok lőszerrel, érdemes meggondolni, hogy azokat német fegyverekre cseréljük le. Ennek legfőbb oka, hogy ezután lesz folyamatosan lőszerutánpótlásunk, ami bizony igen áldásos, mivel - a játék jellegéből adódóan - nem szabad spórolnunk a lőszerrel. Amint belefutunk a német ejtőernyősökbe, akik a kellemes Sturmgewehr géppisztolyokkal rohangálnak, gondolkodás nélkül dobjuk el a Thompsont, mert egy jóval erősebb és nagyobb tárral ellátott fegyverhez jutunk. A német K98 viszont érdekes dilemmát okoz: nekem erősebbnek és pontosabbnak tűnt a Garandnál, ám a tárba csak 5 lőszer fér és a tűzgyorsasága az valami katasztrofális. Szóval ezt csak végszükségben erőltessük...

tam/leszek egyedül az első reakciómmal, mely az első 10 perc játék után alakult ki bennem: „Jaj ne, már megint Normadia! Biztos, hogy akarok én ezzel játszani?". A játék kerettörténete, stílusa és nem utolsó sorban az induló küldetés gyakorlatilag a könyökén jöhet ki annak, aki mondjuk az utóbbi 1-2 évben megjelent világháborús FPS-ek bármelyikével játszott. Szóval az alapkép: ideges bajtársakkal ülünk egy repülőgépen, a D-day-t megelőző napon. Körülöttünk a fritz légvédelem lövedékei robbannak. Jön a jelzés, ugrunk. Az ejtőernyőről csüngve megbámulhatjuk a tájat, majd leérkezés után a szitu: egyedül maradtunk. Nemsokára persze lesznek társaink, akikkel átrágjuk magunkat pár németen, majd felrobbantunk néhány légvédelmi üteget... Ismerős? Naná hogy az, mert hasonló küldetésekkel találkoztunk már a Medal of Honor, a Call of Duty vagy esetleg valamelyik kiegészítőjük végigjátszása során. És akkor jön a BIA, s kezdődik megint minden elölről…
Nem túl biztató, igaz? Nos, e pár sor után, esetleg kezdeti érzéseidre hagyatkozva se dönts úgy, hogy kihagyod a játékot - ugyan kezdetben én csak azért nem léptem ki a programból, mert hát ugye mégiscsak kell írnom róla egy cikket, pár küldetés múlva elkapott a gépszíj és a végén bizony szomorúan vettem észre, hogy a stáblista képernyőt bámulom. Amellett, hogy ez a tény mindenképpen pozitívan is felfogandó (és végeredményben tényleg azt jelzi, hogy a játék jó), egyben egy rossz pontot is jelent a készítőknek. Mert megint egy olyan, teljes DVD-lemezt igénylő játékot kaptunk, amelynek a végigjátszási ideje olyan 8-10 óra lehet, ráadásul a küldetésekből sok időt elvesz a töltés, az unalmas bevezető monológok és az átvezető animációk, melyeket sajnos átugrani nem lehet. Mire az ember belejön és kezdi élvezni, egyrészt megjelennek az irritálóan nehéz és unalmasan ismétlődő tevékenységeket igénylő küldetések (vedd fel a páncélöklöt, bújj el, ugorj elő, lődd a tankot, vedd fel a páncélöklöt...) másrészt vége a játéknak, lehet uninstallálni. Na jó, aki akarja, nekikezdhet a kampánynak eggyel vagy kettővel nehezebb fokozaton, ami azért némi jutalommal is jár, mert a küldetés végi „gratulálunk, győztél" feliratok mellett minden egyes pálya befejezésével az extrák menüben unlockolhatunk némi ajándékot, melyek lehetnek történelmi fényképek vagy videók, esetleg a játék készítésével kapcsolatos információk, attól függően, hogy mennyire voltunk mazochisták a nehézségi fokozat megválasztásánál. Ez jó pont.

A másik jó pont a játékmenettel kapcsolatos - a már említett FPS-ekkel ellentétben itt nem lehet terminátorost játszani, azaz egymagunkban lerohanni és kiirtani

a német hadsereget. Ennek tuti biztos halál a vége, mert itt nincsenek azonnal gyógyító medikitek, páncélzat, ráadásul néhány lövés elég a jobblétre szenderüléshez! Ebben a játékban az irányításunk alá kapott embereinkkel együttműködve kell apránként, a fedezékeket gondosan kihasználva előre nyomulnunk, pergőtűzzel lefogni a németeket (akik hozzánk hasonlóan fedezékek mögül viszonozzák a tüzet), majd oldalukba, hátukba kerülni és végezni velük. A gondjainkra bízott szakaszok irányítása ugyan csak FPS-módból végezhető (bár létezik egy taktikai nézet, amelyben áttekinthetjük az aktuális szituációt, de parancsokat onnan nem adhatunk), ám roppant egyszerűen megtanulható, és pesztrálni őket, mint a kéthónapos csecsemőket. Persze ha átgondolatlan parancsot adunk ki (mondjuk szemből, nyílt terepen küldjük rohamra őket egy géppuskafészek ellen), akkor nem tagadják meg azt, ám haláluk szinte biztos - ők sem sérthetetlenek, mint mondjuk bajtársaink a Vietcongban. Alkalmanként egy-egy tankot is kapunk segítségnek: ezek ugyan a gyalogságra halálosak, ám májerkodni azért nem kell - biztosak lehetünk benne, hogy az adott pályán lesz majd német tank, vagy néhány bokorba elrejtett páncéltörő ágyú.

Érdekes egyébként, hogy bár a játékmenet kezdetben nekem kicsit lassúnak tűnt a többi FPS-hez képest, nem volt semmivel sem kevésbé izgalmasabb: megkeresni a megfelelő fedezéket, kitervelni, majd végrehajtani az átkarolást, odafigyelni csapattársaink épségére, vagy a hirtelen megjelenő ellenséges katonákra és tankokra, majd ennek megfelelően átértékelni a taktikánkat - van teendő bőven, úgyhogy örülhetünk, ha a harc rövid szüneteiben kifújhatjuk magunkat. Izgalomban sincs hiány: a játékban nincs menet közbeni mentés, kivéve az automatikus menteseket, melyekből szerencsére van elég, ám nincsenek olyan gyakran, hogy ész nélkül kockáztatva harcoljunk. Ráadásul a küldetések vége felé, amikor embereink és saját egészségi állapotunk a halálközeli élmények kategóriájába tartozik, kétszer is meggondoljuk, hogy kilépjünk-e a biztonságot adó fedezék mögül. Kicsit talán nehéz megszokni, hogy itt általában nincsenek távolról leadott halálos fejlövések - legalábbis nem úgy, ahogy azt máshol megszoktuk, hogy megcélzom az ürge fejét, aztán durr bele. Nincs egy lövés - egy ember! A fegyverek eléggé félrehordanak (állítólag ez a realisztikus), különösen a géppisztolyok és géppuskák - ezek tényleg a közelharcra valóak, ahol viszont szinte tunkolnunk kell a golyókat az ellenfélbe. Ha kiugrik elénk egy fritz, nem szabad spórolnunk a lőszerrel, mert ő sem azt teszi... ha pedig távolabbi célpontokra vadászunk, akkor bizony a puskát kell használnunk, de még ezzel is komoly gyakorlás és szerencse kell, hogy valakit véglegesen hidegre tegyünk. Meg kell tanulnunk: a távolból való lövöldözésnek alapesetben nem is a gyilkolás az elsődleges feladata, hanem az ellenfél fedezék mögé kényszerítése, lefogása és figyelmének elterelése - elintézni csak közelről lehet.

Szintén jó pont, hogy bár itt is eléggé meghatározott az általunk bejárható útvonal (és persze hős katonáink a legkisebb kerítésen se tudnak átugrani), azért van heli némi manőverezésre, hátbatámadásra vagy átkarolásra. Ráadásul az ellenséges katonák reagálnak a szituációra - ha észreveszik, hogy hátulról jövünk, új fedezéket keresnek, de arra is volt példa, hogy bizony pont ők kaptak hátba engem -, mindezt ráadásul nem úgy, hogy csak a semmiből születtek oda. Szóval olyan érzés volt, mintha élne az egész csatatér.

A grafikára és a hangokra nem lehet panasz - mindkettő a kornak megfelelő és passzol a programhoz, sőt azt is mondanám, hogy jobb az átlagosnál. Különösen jó az emberek arcának és mozgásuk animációja, tényleg olyan, mintha egy háborús filmben vennénk részt.

A játék hangulata nagyon megfogott, körülbelül az Elit alakulat című filmsorozatéval vagy a Ryan közlegény megmentése című moziéval azonos: őrülten tüzelő csapattársak és fritzek, villámgyors ám szakaszos előrenyomulás a fedezékek között, ordítozó sebesültek - ha bejöttek a filmek, a játék is tetszeni fog!

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

Az új típusú mágneses lövedék erődemonstrációja lezajlott

Egyedül Wartsock mert farkasszemet nézni az ellenséggel...

TÉRKÉPNEK SEM UTOLSÓ

A játékbeli események nem a képzelet szülöttei, hanem ténylegesen megtörtént akciókban vehetünk részt. A fejlesztők rengeteg időt töltöttek el levéltárakban és archívumokban azzal, hogy előkeresték a Carentan körüli harcokban résztvevők emlékiratait és hivatalos jelentéseit, melyek végül a küldetések alapjául szolgáltak. De ennél még tovább is mentek: miután átböngészték a területről készült korabeli légifelvételeket és maguk is ellátogattak a helyszínekre (ahol az akkori épületek nagy része még mindig változatlanul áll), gyakorlatilag olyan pontossággal készítették el a pályákat, hogy azok akár térképként is használhatóak lennének, ha éppen ellátogatnánk Franciaországnak arra a vidékére. A játék reklámozása során külön kitértek a programnak erre a sajátosságára, és jó pár screenshotot is kiadtak, megmutatván, hogy X parasztház hogy nézett ki az életben és hogyan jelenik meg a játékban. Bár ez a szorgalom dicséretes, azért bennem megszólalt a kisördög: oké, a fejlesztők jól érezték magukat a kirándulásokon, de a játékosok többsége úgyse fog elvándorolni az események helyszínére, akkor meg minek ez a pontosság? Nem lehetett volna inkább egy kicsit több időt eltölteni mondjuk a küldetésekkel, és kétszer ekkora játékidővel meglepni a népeket?

BROTHERS IN ARMS NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Brothers in Arms: Road to Hill 30 játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hogy hívják a játék főhősét?
Melyik egységnél szolgál?
Sorolj fel három korábbi Gearbox játékot!

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt június 1-ig az alábbi címre várjuk: PC.GAMES - Brothers in Arms: Road to Hill 30 játék

1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: P3 1GHz, 512 MB RAM, 32 MB videokártya (Geforce4 MX-nél erősebb!)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Hogyan sikerült meggyőzni a kiadót egy ilyen lerágott témával?

DVD: Patch, Képmutató, Trainer, Honosítás

LAN/INTERNET | CALL OF DUTY - **90%** | MEDAL OF HONOR - **94%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- Hangulat
- Könnyen megtanulható
- Nem Rambo FPS
- Lerágott csont
- Játékidő

MULTIPLAYER **78%**

86%

INFO UBISOFT MONTREAL | UBISOFT | WWW.SPLINTERCELL.COM | GAMEEXPRESSZ ÁRA: 10990 FT

A teherautó fényszóró hatásfokát szűkítő titkos berendezés jól vizsgázott

Csak ezt a pondrót kell kinyírjam, és végre kinyithatom azt az átkozott csapot

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Realista szuperkém-tréning büntetős tálalásban - az Ubi már megint odapakolt...

Tekintettel a helyszűkére, mellőzzük a hosszú bevezetőt, annál is inkább, mert a CT-t igazából az SC-veteránoknak készült, de legalábbis ők fogják nagyon élvezni. Oktatópálya sincs, a speciális mozgásokat interaktív bemutatókon ismerhetjük meg, egyből a lovak közé csapunk. A küldetések keretrendszerét érte a legnagyobb változás. A bevetés előtt statikus képernyőn kapjuk meg az adott pályára és szituációra vonatkozó okosságokat, ez a gyengébb angol tudásúaknak is előny, hiszen akárhányszor visszahallgathatjuk őket. Két új kolléga is van; Redding, aki a bevetés operatív felelőse, és Partridge kapitány a haditengerészettől, aki tájékoztat a ledobási és kivonási pontokról, mellettük egy-két epizódszereplő bukkan fel pluszban.

Ha nagyjából képben vagy a küldetéssel, a „Load Out" gombra kattintva előbukkan egy újabb meglepetés. Immár minden bevetés előtt összeállíthatod a felszerelésedet, bár ez „félautomata": van egy alapcsomag, amit Redding ajánl, ez egy kiegyensúlyozott pakk, ezenkívül választhatod a lopakodásra (Stealth), illetve a támadásra (Assault) kihegyezett csomagot is. Ez az első komoly stratégiai elem, melyhez még két, alapvető változás társul.

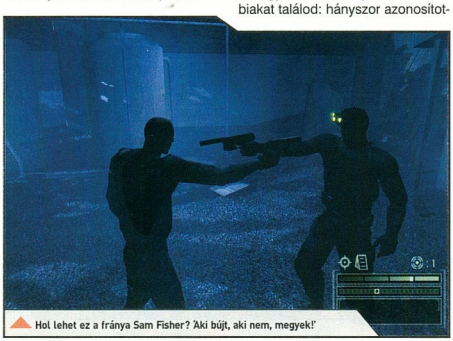
A HEKKELÉS + 1 TIPP

Az egyik nagy újdonság a kódzárak és komputerek meghekkelésének lehetősége. A dolog csak első látásra tűnik bonyolultnak. A bal oldalon egy halom IP-címet találsz, jobbra lent van a kütyüd, melyen felül egy csík jelzi a múló időt, alul sorban pörögnek a számok, amelyik felragyog, az az érték jó. Ezt jegyezd meg! Ha tehát elölről a 3. csoportban kifényesedik a 20, a 2.-ban a 69, az elsőben a 191, végül a 4.-ben a 30, a megoldás a 191.69.20.30, ezt kell kiválasztanod a bal oldali listából, és rákattintanod. Elméletileg a jobboldalon a kifényesedett számot a „felszerelkezés" gombbal rögzítheted, de én ezt nem használtam, egyszerűbb a memorizálás. A műveletet a guggolás gombbal szakíthatod meg. Ha lejár az idő, vagy rossz értéket adsz meg, illetve akkor lépsz ki, amikor az időcsík a piros mezőbe ér, a riasztó megszólal.
Az EEV is alkalmas hekkelésre, de ez nehezebb, rizikósabb.
És a „bónusz tipp": a 3. pályán a lézercsapdánál örködő komákon speciális szerkezet van, mely kikapcsolja a riasztót, ha elhaladnak előtte. Így a legegyszerűbb átjutás, ha lecsapsz egy strázsát, és a válladra dobva átsétálsz a helyiségen...

Az első a küldetések szabadságfoka. A pályák jóval nagyobbak, összetettebbek és rafináltabbak, és a valóban hihetetlen kreativitással bíró tervezők úgy telepítették az egyes „játszó" elemeket (lámpák, kamerák), valamint az ellenségeket, hogy kellő türelemmel, gógyival mindegyik missziót teljesítheted nemhogy ölés, de fegyver- vagy nem halálos erőszak (leütés, sokkoló és társai) bevetése nélkül is. Ez a játékstílus már annyira valóságszagú, hogy néha olyan érzésem volt, a CIA egy terepkiképzőszimulátorában nyomulok - szinte tökéletes a szuperkém-hangulat. És itt kell bemutatnom az arzenál újdonságait is, ugyanis ezek teszik fel a pontot az i-re. Az egyik a jó öreg pisztoly és a régi kamerazavaró házasítása; a lőfegyverről lekerült a PT-ben szereplő, és sok célt nem szolgáló lézeres irányzék, helyette van az igen hasznos OCP, melyet a másodlagos tűzzel lehet

aktiválni, és minden elektromos eszközt hatástalanít rövid időre, legyen az lámpa, kamera vagy komputer. A másik eszköz még finomabb - az EEV, mely egyfajta szkenner: ha a keresőjét ráállítod egy tárgyra, kis ikonokkal tájékoztat, hogy például az OCP hatással van-e arra, vagy robbanásveszélyes-e. A legjobb benne, hogy segítségével be tudsz hatolni a kódzárak agyába és számítógépekbe is távolról (a „használat" gombbal) - ez sok esetben felbecsülhetetlen értékű. Egyébként ez a kütyü egyben a távcsöved is, és persze használható mellette mindegyik speciális szemüveg, az éjjellátó, a hőérzékelő, és az eddig csak multiban megtalálható EMF (elektromágneses térérzékelő) is. A harmadik kellemes jószág a kés, mely „passzív" eszköz, azaz nem az arzenálod része, nem választható ki, csupán speciális interakciókor kapja elő Sam. Egy sátor falánál vagy függönynél állva a „cut material" parancsra felhasíthatod azt, és „ő" vette át a zártörő szerepét is, ha nem akarsz a tolvajkulccsal babrálni (break lock), persze számítanod kell az ezzel járó nagyobb zajra, no és persze a faggatások, és a csendes ölés hatásos segítője is egyben. Most viszont tessék figyelni, mert nővum, és sajnos pici negatívum is jön: ha valakit elkaptál hátulról, vagy a közeledben van, két megoldás közül választhatsz: az elsődleges tűzzel a kést használod, azaz átvágod a torkát vagy ledöfőd, a másodlagos tűzzel a kezed jár el, azaz ájulásig szorítod a nyakát, vagy leütöd. A baj ezzel az, hogy egy lopakodós játéknál szerintem pont fordítva lenne logikus, azaz a tűzre a nem halálos, az alternatívra a véres. Ezt szokni kell, persze csak ha a százalékra mész (erről mindjárt szólok). A karabély, pontosabban az SC-20k támadórendszer nem sokat változott, a régi kiegészítők is maradtak. Ami új, az egy felcsatolható elülső markolat (fore-grip), melynek segítségével biztosabb, és így pontosabb a célzás. Említtessék itt meg egy új mozdulat is: célzás közben a „hátal a falhoz" gomb lenyomására Sam átteszi a fegyvert a másik kezébe, így bármilyen pozícióban kényelmesen tudsz célozni és lőni - és egy új gomb, a „Switch attachment", mellyel gyorsan tudsz fegyvert váltani.

No és akkor térjünk át a másik változásra. Minden küldetés végén a „Statistics" gombra bökve megjelenik egy táblázat, melyben az alábbiakat találod: hányszor azonosítottak támadóként*, hány ellenséget ütöttél le, sebeztél meg, nyírtál ki*, ugyanez a hármas civilekkel, hány testet fedeztek fel*, és hányszor szólalt meg a riasztó*, legalul pedig mindezek eredményeként egy százalékos érték. 100%-ot akkor kapsz, ha a csillaggal jelöltek értéke zéró, plusz minden feladatot (beleértve a másodlagosakat és opcionálisokat is) teljesítettél. Kemény feltételek, de egy igazi szuperkém így dolgozik. Fontos megjegyezni, hogy ha utasításba kapod az ölést (mint a 2. küldetésben), ez nem számít bele az áldozatok számába.



Van pár új mozdulat még, amit röviden említsünk meg: egy csövön „denevérpózban" függve elkaphatod és megtekerve kitörheted az alant elhaladó nyakát (tűz), illetve leütheted (alternatív tűz). Az ajtók kinyitása is taktikusabb lett: a „Stealth" módban résnyire nyitod halkan, az előre/hátra gombbal tudsz benyomulni vagy visszakozni; a „Bash" ezzel szemben egy erőteljes berúgása a nyílászárónak, ami persze akkor hasznos, ha a túloldalon áll valaki, persze némi zajjal számolnod kell. Jobb híján ide szúrok be egy félmondatot a multiról: van co-op küldetéses móka, plusz a már jól ismert PT-s módok, ezekbe a teszt alatt nem tudtam belemászni - állítólag a kooperatív móka elég bugos, de hát a patch-teamnek is kell munkát adni...

Nem sok helyem maradt a körítés taglalásra, de ezzel egyrészt szokás szerint nincs baj (döbbenetes), másrészt az én veterán AMD 2000+ XP & GF5600FX vasam már nem igazán volt alkalmas a játékra (1024-ben minden effekt kikapcsolva, hogy Sam egyáltalán megmozduljon), harmadrészt a játék jó részét bekapcsolt éjjellátóval tolod végig, akkor meg minek a csili-vili. A mozik picivel szebbek, viszont jobban kötik össze a missziókat, „mellesleg" rendezőjük Andrew Davis, - Tommy Lee Jones révén - az Oscar-díjas „Szökevény" alkotója.

A hangok terén a jó Michael Ironside még mindig elképesztőt alakít, a zenéről pedig talán annyi elég, hogy a „Hitman"-os Jesper Kyd komponált ezt meg azt hozzá, majd az egészre ráengedték a Ninja Tunes kiadó legbrutálisabb fenegyerekét, a hazánkban is felléptet brazil Amon Tobint, alias Cujót, aki olyan hangulatú anyagot kreált belőle, hogy az adrenalinom néha már ki akart folyni a fülemen tőle. Zseniális és vadállati!

Bár a sztoriról nem volt helyem szólni, de amúgy sem nagy különlegesség, inkább aládolgozik a játékmechanizmusnak, bár van benne pár csavar, és igazi csemege a rajongóknak, ugyanis mindkét előd-höz kapcsolódik, elég direkt módon. Hogy az egész fenti masszát valahogy lóhalálában összegyúrjam: az Ubisoft immár szokásos módon ismét feljebb tette a lécet, és megugorta - nehéz lesz a műfajban utolérni. Remek pályatervezés, ügyes újítások, melyekkel még élvezetesebb a móka, egészen magas színvonalú tálalásban. Aki lopakodni akar, soha jobban nem élhette ki magát; aki akcióra vágyik, mind a tíz ujját megnyalhatja - aki pedig mindkettőt szereti, a magas újrajátszási értéknek hála bátran nekifuthat a játéknak ismét. Bár vannak hibák, hol kisebb játéktervezési bakik bukkannak fel, hol az AI botlik egyet, vagy épp a grafika „hagy ki" (a tesztcsapatnak már megint kevés időt adtak), ezt azért az élmény bőven ellensúlyozza. Nyíltszíni taps, főhajtás, ezt (megint) rendesen odatettétek, fiúk!

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Splinter Cell: Chaos Theory játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mikor játszódik a program? Hogy hívják a Sam Fisher hangját kölcsönző színészt? Sorolj fel két Tom Clancy nevével fémjelzett játékot!

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt június 1-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Splinter Cell: Chaos Theory játék 1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1,4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA (DX9), 4 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Legközelebb lehetne ugyanezt több teszteléssel és erősebb sztorival?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | METAL GEAR SOLID - **89%** | STOLEN - **69%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **15** ÓRA

- + A körítés
- + Pályatervezés
- + Okos újdonságok
- − Kicsit „folytatásszagú"
- − Apróbb hibák

96%

MULTIPLAYER 95%

BEMUTATÓK

61 BLACK & WHITE 2

A Lionhead játékának második részének megjelenése lassan közeleg. Új dolgokkal bővült az eddigi lénypesztrálás: háború, katonák, új varázslatok, jobb grafika, fejlettebb mesterséges intelligencia, ezen felül régről ismert kreatúrák is helyet kaptak. A következő oldalon olvashatok az eddig kiderült részletekről, játékmenetbeli újdonságokról.

62 SPARTA: ANCIENT WARS

A Sparta: Ancient Wars az ókorban, egyelőre közelebbről meg nem nevezett időszakban, de valószínűleg az időszámításunk előtti V. században játszódik. Ebben az időben emelkedett fel ugyanis jelentős szárazföldi hatalomként Spárta, amelynek katonái a Perzsa Birodalommal vívott harcban éppúgy jeleskedtek, mint nem sokkal később a peloponnészoszi háborúban (a sors fintora, hogy ez utóbbi harcban Spárta ellenfele egykori szövetségese, Athén volt).

LEÍRÁSOK

64 DOMINATION - 77%

Ha emlékszik még valaki a Massive Assault-ra, az most tökéletesen képben lehet a Domination kapcsán is. A játék nem titkoltan az elődi irányvonalát igyekszik tovább vinni, megspékelve számos újítással és egy egészen komoly ötlettel: az eddig megmozdíthatatlannak vélt kapu kinyitása a körökre osztott és a real time stratégiák között. Az igyekezet megvolt a fejlesztők részéről, de hogy mégis mennyire sikerült nekik a reform azt majd a cikk elolvasása után megtudjátok, erre pedig bátran biztathatok minden karosszék-tábornokot.

66 COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS - 83%

2002-ben jelent meg a két kiegészítőt is megért Cossacks, melyből azóta több mint 2.5 millió példány talált gazdára. A folytatás természetesen nem maradhatott el, így kis csúszás után idén jelenik meg a következő epizód a napóleoni idők véráztatta csatamezőire kalauzolva el bennünket.

68 ACT OF WAR: DIRECT ACTION - 79%

Miközben a való életben is egyre nagyobb problémát jelent a terrorizmus, a téma szép lassan beszivárog a számítógépek képernyőire, s „megfertőzi" a játékokat is. Az Act of War című programban - immáron sokadszor - ismét Amerikát kell megvédenünk hős G.I. Joe-kat és terrorista ellenes csapatokat irányítva. Érdemes kipróbálni? Olvasd el a cikket...

STRATÉGIA KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Worms 4: Mayhem
- Deep Sea Tycoon 2
- Earth 2160
- Pacific Storm
- Codename Panzers: Phase Two 2005/06 CDV
- Dragonshard 2005/06 Atari
- Chaos League: Sudden Death 2005/06 Digital Jesters
- Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! 2005/07 Take 2
- Close Combat: Red Phoenix 2005/07 Deep Silver
- Heart of Empire: Rome

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Rising Kingdoms 2005/06 Black Bean Games
- Creature Conflict: Clan Wars 2005/05 Cenega
- Domination 2005/04 Dreamcatcher
- Imperial Glory 2005/04 Eidos Interactive
- Empire Earth II 2005/04 Vivendi
- The Day After 2005/04 Black Bean Games
- Stronghold 2 2005/04 Take 2
- Skalingrad 2005/04 Black Bean Games
- Cossacks II: Napoleonic Wars 2005/04 CDV
- 1944: Battle of the Bulge 2005/04 Digital Jesters

A MÚLT - TOPLISTA

1. Age of Mythology
2. C&C Generals
3. Starcraft
4. Sim City 4
5. Warcraft III
6. Rome: Total War
7. Armies of Exigo
8. Panzers
9. Soldiers: Heroes of WWII
10. Afrika Korps Vs. Desert Rats

Monte Cristo
Codemasters
Electronic Arts
CDV
Activision
Vivendi
Electronic Arts
Vivendi
Electronic Arts
Micros

INFO LIONHEAD | ELECTRONIC ARTS | WWW.LIONHEAD.COM | 2005. ŐSZ

A lepkéket kergető oroszlán megjelenése felzaklatta a város lakóit...

De aztán megnyugodtak, mikor megjelent a villámokat szóró, tűzvörös lajhár...

BLACK & WHITE 2

Állatbarátok, isten szimulátor-kedvelők figyeljenek!

2001 nyarán jelent meg az élvezetes és kikapcsolhatatlan 3d-s tamagochi, a Black & White első része. Az idő telt, és egy kiegészítő után most már a második rész megjelenése felé haladunk. Lássuk, mire számíthatunk!

A Black & White megjelenésekor nagyon jó grafikájú játéknak számított, ezen felül meglepően jól optimalizált volt, ami a mai játékok többségéről nem mondható el.

A második részben is a grafika fog szembetűnni először, mely az előző részhez hasonlóan lenyűgöző lesz. Az állatok szőre szálanként mozog, a fűszálak és a fák lombjai hajladoznak a széltől, a varázslatok, a fények is gyönyörűen néznek ki. Szóval a grafikára nem lesz panasz. Nem is pazarolok több karaktert rá, haladjunk tovább!

A játék központi témája kicsit megváltozott, a kiválasztott lény babusgatása mellett a háborún lesz a hangsúly. A játék ezen a téren picit visszanyúl az átlagos RTS-ek megoldásaihoz. Ez alatt azt kell érteni, hogy lesz ugye bázisépítés, védelmi fal felhúzása, katonakiképzés, és nagy seregek csatába vezetése. Nem kell azért Total Annihilation-szintű egységszámra gondolni, csak háromfajta bakánk lesz, melyeket megfelelően kell kombinálni a siker eléréséért. Az istenszimuláció miatt ha a katonák kiképzése túl lassú, akár ki is „szippanthatjuk" őket a laktanyából. Az elkészült seregeket egy zászló segítségével összeköthetjük, odakapcsolhatjuk őket tárgyakhoz vagy akár egy lényhez is. Ennek segítségével például odakapcsolhatjuk őket a várfalhoz, melyet ezentúl védeni fognak. Ha nem kapnak további parancsot, akkor sem kezdenek unatkozni, inkább körülülik a tábortüzet, melegítik a kezüket, gyakorolnak, vagy épp lemennek alfába.

A háború rossz dolog, felvetődhet hát a kérdés, hogy ha harcolok, nem leszek-e egyből gonosz? Természetesen a játék nemcsak a rossz oldalról szól, így a készítők megoldották, hogy jó istenek maradhassunk, akkor is, ha harcolunk. Ha megöljük az ártatlan civileket és lerombolunk mindent, akkor természetesen megyünk a sötét oldalra, aztán használhatjuk a force lightning-ot... (enyhe képzavar). Szóval kezünk megfeketedik, templomunk kinézete megváltozik, és amerre csak járunk, pusztulást és dögvészt terjesztünk majd. Városunk polgárai rettegni fognak majd tőlünk. Viszont ha jó oldalon szeretnénk maradni, akkor gyógyítgassunk majd ezerrel, illetve legyünk kegyelmes nagyurak. Ekkor mindenhol virágok nyílnak, lepkék repdesnek, templomunk fényárban fog úszni.

Természetesen megmaradnak a lények is a játékban. Kezdetben 4 különböző lény közül választhatunk, olyan régi ismerősök közül, mint a majom, a tehén vagy éppen az oroszlán. A játékban viszont kevesebb állatka lesz (nem lesz például okáért teknőskarakter), de az a néhány sokkal viccesebb lesz és sokkal egyedibb személyiségük lesz, nagyobb lesz a különbség a képességek között is.

A Lionhead jelszava: minőség, nem mennyiség! A lények, hozzánk hasonlóan jók és gonoszak lehetnek. A jó gyógyít, javít, épít, míg a rossz ennek ellentétje: rombol, pusztít, vérengzik és persze csúnyán néz ... Terjengtek korábban olyan hírek, hogy át lehet majd hozni az első részből a dédelgetett lényeket. Sajnos ezt a lehetőséget elvetették a készítők, amikor kipróbálták, hogy mi történne, ha. Az történt, hogy a régi kreatúra nem volt hozzászokva a háborúhoz, ezért nem tudott mit kezdeni ezzel a helyzettel. Barátot és ellenséget is egyaránt elkezdett gyógyítani, majd végelgyengülésben eltávozott az örök pixel-vadászmezőkre. No comment.

A manarendszer maradt a régi, ezt nem ragoznám túl, tánccal vagy épp emberáldozattal szerezhetünk manát attól függően, épp melyik oldalon vagyunk.

Peter Molyneux csapata tehát gőzerővel dolgozik a játékon, mely csak single részt fog tartalmazni, bár a készítők elmondták, hogy reményeik szerint egy kiegészítő vagy letölthető patch formájában majd beépíthetik az online játékmódokat is, de ez még távolról sem biztos. Addig is várjuk a megjelenést, mely idén ősszel esedékes.

DragoMan
dragoman@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Új rész, új feladatok, háborúzás, szebb grafika. Folytassam?

DVD: Demo, Videó, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Lények
Csodás grafika
Buglehetőség

INFO IMC | MÉG NINCS | - | 2006.

Az angol hadvezetés minden hadra fogható egységet bevetett az partraszállásnál

SPARTA: ANCIENT WARS

Vándor, vidd hírül...

Sziasztok, barátaim! Azt gondoljátok, hogy huszonöt ropipálcikát egy perc alatt elfogyasztani nehéz dolog? Vagy azt hiszitek, egy vizsga előtt átbulizott éjszaka után alany és állítmány egyeztetése a meg nem tanult anyag reprodukálása során jelentős dolog? Na jó, megengedem, ezek is az emberiség történelmének legheroikusabb tetteihez tartoznak, de mindez mégis semmi ahhoz az erőfeszítéshez képest, amikor a szerencsétlen cikkírónak (ez most én lennék) olyan játékról kell írnia, melyről információ a fejlesztés korai állapota miatt csak alig akad, s ami van, az se több holmi általános marketingszövegnél. Márpedig az alábbiakban egy olyan játékról lesz szó, amelynek megjelenése bizony jóval eseményhorizontom mögött lapul (értsd: valamikor jövő évben jelenik meg, amikorra én már azt se tudom, hogy valaha is írtam róla), s ez, valamint az a tény, hogy manapság szinte minden napra jut legalább egy új bejelentés fejlesztés alatt álló stratégiai játékról, csak fokozza a helyzetet. Mivel azonban Sparta: Ancient Wars címmel megjelenő játékukból az alkotók - az IMC Interactive Media Consulting Gmbh munkatársai - májusra, az E3-ra játszható demót is ígértek, hát vessünk rá egy pillantást mi is, aztán majd meglátjuk, mi sül ki belőle.

Ezt hívják belterjes gazdálkodásnak...

A játéknak már a címe is sugallja (a bizonytalanoknak meg segít a rovat, amelyben a cikket most olvassák), hogy az IMC műhelyében egy real-time stratégia formálódik, mellyel kapcsolatban a fejlesztők afféle húzónévként kiemelték Torsten Hesst (ha gonosz lennék, most megkérdezném, melyikőtök tudja, ki is ő), aki a Settlers sorozat egyik alkotójaként sokat tett a stratégia műfajának népszerűsítéséért. Arról ugyan nem vagyok meggyőződve, hogy a Settlers sorozatot mi a némiképpen bugyutára sikerült harci része miatt szerettük, de tény, hogy minden fejlesztő csapatnál jól jön a veterán harcos. Apropó, harcos: a Sparta: Ancient Wars az ókorban, egyelőre közelebbről meg nem nevezett időszakban, de valószínűleg az időszámításunk előtti V. században játszó-

SPÁRTAI TISZTEK

A korabeli feljegyzések szerint [s ezek hitelesnek mondhatóak, minthogy írójuk, Thuküdidész parancsnokként maga is részt vett az Athén és Spárta közötti háborúban, nota bene az athéniak oldalán] a spártai sereg hatékonyságának egyik oka az ún. parancsnoki lánc alkalmazása volt.

A sok tiszt alkalmazásának előnye az volt, hogy jelentősen megnőtt az utasítások terjedési sebessége, továbbá a katonák elkötelezettsége is erősebb volt, hátránya viszont, hogy túl sok volt az önálló döntéshozó. Ez olykor katasztrofális fegyelmezetlenségekhez vezetett: volt, hogy egy parancsnok megtagadta a visszavonulási parancsot, s ez teljes zűrzavart idézett elő, vagy előfordult, hogy a sereg egy része tovább harcolt azért, hogy az ő nevükhöz kötődjön a diadal.

Arról semmit nem tudni, hogy a játékban a spártai tisztek ezen tulajdonságai megjelennek-e bármilyen formában, ám az eddig kiadott képek alapján annyi sejthető, hogy az alkotók tanulmányozták a spártai sereg hadrendjét, a szervezeti egységek fegyverzetét és létszámadatait.

dik. Ebben az időben emelkedett fel ugyanis jelentős szárazföldi hatalomként Spárta, amelynek katonái a Perzsa Birodalommal vívott harcban éppúgy jeleskedtek, mint nem sokkal később a peloponnészoszi háborúban (a sors fintora, hogy ez utóbbi harcban Spárta ellenfele egykori szövetségese, Athén volt). Feltételezhetjük, hogy a játékban Spárta ezen harcait követhetjük nyomon, mert a fejlesztők a játék alapjaként történelmi eseményeket emlegettek. Ám feltételezések helyett inkább fordítsuk figyelmünket arra, ami egészen biztosan lesz a játékban.

Például biztosan, lesznek benne csaták. Jó nagyok. Elvileg nem lesz egységlimit (vagy legalábbis a játékos számára ez nem lesz észlelhető), ezt egy 2006-ban megjelenő játéktól akár el is várhatjuk. Az alkotók részletesen ecsetelték áprilisi sajtóközleményükben, hogy hogyan is fog kinézni a csetepaté: nagyszerű grafika és animáció (a fejlesztett grafikus motorral dolgozó átvezető mozik), a sérülések ábrázolása, megmaradó holttestek, kiömlő vér, „minden olyan lesz, akár egy hollywoodi filmben". Mindezek tetejébe a játék a virtuális környezetet életszerűvé tevő fizikai modellel rendelkezik.

Aki az ilyen techno-marketing szöveget nem értékeli kellően (mint én), az inkább vessen egy pillantást a képekre. Mindennél többet mond, hogy szemmel látható: a csatamező él, minden mozgásban, forrong az egész képernyő. A katapultok lövedékei talajt szaggatva csapódnak be, ahol fákat érnek, ott levelek hullanak, ágak szakadnak, ha valakit feltaszajt egy hátas, vagy telibe nyom egy erősebb lövedék, az nagy ívben röppen hátra, a víz csobban, a ropogó tűz nyomán összeomlanak az épületek. Maguk az egységek is részletgazdagok, a díszes sisakok és pajzsok még a közeli képeken is őrzik formájukat (nem válnak ormótlan kockává vagy poligonmaszattá), a hajók és ostromgépek pedig méretarányos, realisztikus ábrázolásukkal ejtik ámulatba a szemlélőt. Szó se róla, lenyűgöző, tényleg akár egy mozifilm. Azért, ha már Hollywood így szóba került, hadd tegyem hozzá, szerintem nem attól lesz sikeres egy történelmi film, látványos, a maradandó alkotáshoz más is kell … (Már DVD-kiadásban is kapható például az Andrej Rubljov című történelmi tárgyú orosz film, két hollywoodi szuperprodukció között ezt is betolhatod a meghajtódba). Így van ez a játékokkal is: elismerem, pompásan néz ki ez a készülő új játék, de ettől még nem merném megelőlegezni a gépemen bérelt hellyel rendelkező Red Alert 2 uninstall parancsát (pedig annak grafikája ma már nincs a topon, annyi szent).

Van ám még más is! - kiáltják az alkotók, akik szegények abban a helyzetben vannak, hogy nem elég nekik időre kihozni a cuccost, még valamit a reklámban is dombornitaniuk kell. A real-time stratégiák történetében most először (á, ezt nem is így kell mondani, hanem: MOST! ELŐSZÖR!) a szállító egységek harci egységként is működhetnek! Tyűha, kapok a fejemhez, én nem nagyon emlékszem ilyesmire, ez igaz, de tulajdonképpen mi is ez? Képzeld el, magyarázzák meg az alkotók, hogy egy hajó rendelkezik bizonyos számú hellyel, ahova pakolhatsz. Ha csak evezősöket nyomsz bele, a hajód fürgébb lesz, de sebezhetőbb is, mivel nincs aki védje. Ha íjászokat is szállítasz, akkor már harcolni is tudsz hajóddal, pechedre azonban nemcsak a grafikán jelennek meg az íjászok, de az ellenséges hajó legénysége is látja őket (s persze, ennek megfelelően kezelik járműved). Persze, ha komolyan durvulni akarsz a tengeren is (mert különben lesznek tengeri csaták is), akkor mehet a hajóba a mobil katapult, s szállítóegységünk máris lazán lenyom egy T-72-est (vagy ha azzal nem is boldogul, de az ellenséges kikötőket jól megbombázza, az tuti)! Nem állítom, hogy ez az újítás fogja forradalmasítani a valós idejű stratégiák műfaját, de azért, mert nem ájultam el ettől a bejelentéstől, még nem rossz az ötlet. Különben se kukacoskodjunk, a Sparta: Ancient Wars megoldása elegáns, történelmileg korrekt, legfőképpen pedig igazán reális - ítéljünk meg egy jó pontot a fejlesztőknek.

Spártában vajon árulnak spárgát?

Az ádáz harcnak a mozgóárus megjelenése vetett véget

A játékban három népcsoporttal lehetünk (még nem tudni melyekkel, de csodálkoznék, illetve szomorkodnék, ha a perzsák nem lennének benne), mindegyiknek lesz úgy cirka tíz küldetése, de hogy ez sok vagy kevés, úgyis a játék nehézségi szintje, illetve a pályák nagysága dönti majd el. A multiplayer opció egy ilyen játékban már alap, meg is kapjuk, speciálisan többjátékos módra alkotott pályákkal egyetemben.

Amiről az alkotók egy szót sem ejtettek, az az erőforrás-menedzsment. Mostanában trendi ezt kihagyni a real-time stratégiákból, ám sajnálnám, ha ezúttal is így lenne. Sőt, szeretném, ha az előbb említett realizmus jegyében a spártai katonai eszmény, amely a városállamot, a spártai társadalmat szervező, összetartó erő volt, a játékban valamilyen formában megjelenne. Mondjuk egy olyan opció formájában, amely a kezünkbe adja a tökéletes spártai katona kiképzésének feladatait (legalább egy-két küldetésben, amely bemutatja a harcossá nevelés folyamatát). Vagy nem bánnám, ha az alaposság a hadtörténeti adalékok részletekbe menő átültetésében is megnyilvánulna. Az egyik képen például látható, hogy a nehézgyalogság, a hopliták vonulásakor egy auloszt fújó kürtös vezeti a lépést, egy másik képen jól látható a pajzsokat díszítő (lambda) jel, amely Lakóniára, a spártai állam központi tartományára utal. Ezek biztató jelek, de e képekből nem derül ki, hogy ez az alaposság kiterjed-e olyan hadtörténeti tények figyelembevételére is, mint például, hogy a hopliták felsorakozott vonala az ellenséghez közelítve hajlamos volt jobbra húzódni (ez a fele volt védtelen a harcosoknak), olykor óriási rést nyitva középen, vagy hogy a sok önfejű tiszt gyakran okozott kalamajkát a harc kellős közepén (erről a lapszélen kicsit bővebben olvashatsz).

Bizony, olyan sokszor láttuk már, amint a nagy újdonságként beharangozott játékok csúful alulmaradtak a rajongók kegyeiért folytatott küzdelemben, hogy inkább a fordítottját kívánom a Sparta alkotóinak: arassanak sikert szinte minden előzetes híradás nélkül is. Hogy ezt elősegítsem, hadd provokáljalak, kedves olvasó: fogadjunk, hogy egy év múlva nem fogsz már emlékezni arra, hogy mit olvastál erről a játékról! Mit? Hogy ne nézzelek lyukasagyúnak? Oké, pont egy év múlva várom az e-mailjeiteket, hogy emlékeztessetek arra, eljött az ideje, hogy méltassuk, miképpen állt helyt a Sparta: Ancient Wars a játékpiac világot átfogó csatamezőin…

Tarcsa Zoltán
tarcsa.zoltan@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Látványvilága és néhány új játékeleme ha forradalmat nem is, de előrelépést hozhat

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Hatalmas csaták
- Látványos kivitelezés
- Csak harc, más semmi

INFO DREAMCATCHER | DREAMCATCHER | HTTP://WWW.DOMINATION-GAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Akkorát faroltam, hogy elindult egy rakétám!

A léggömbzárral kombinált torpedó alkalmazása a csatában nem tút meggyőző...

DOMINATION

Egy kora tavaszi kellemes kikapcsolódás története

Körökre osztott stratégia? Akciórajongók, kapkodós, rusholós RTS-ezők, sebesség-szerelmesek gondolom már mindanynyian a lapozásra készültök, ám ezúttal nyugalomra intenénk mindenkit. Tény és való, hogy e stílust mindig is csak egy külön(c) csoport kedvelt játékszerének tartották, ugyanis az egyszeri gamer nem igazán mert alámerülni egy ilyen cucc szépségeibe, félvén a csúfos kudarctól. Ám most megérkezett a Domination, amely nem kevesebbet akar, mint a játékmenetet kicsit pattogósabbá téve egyaránt utat találni a szöszmötölő generálisok, és az ettől eddig mereven elzárkózó, többségben lévő gamer társadalom szívébe. Szép, nemes próbálkozás, ez kétségtelen, bár sokaknak beletört már a bicskája hasonlóba. Azt azért már itt ez elején megemlíteném, hogy jelen tesztünk alanya sem lett tökéletes ilyen szempontból, bár kétségtelen, az hogy az átlagnál jóval fogyaszthatóbb. Kezdjük talán magával az alapkoncepcióval, mivel, mint már említettem, nem egy szokványos körökre osztott stratégiai cuccal van dolgunk. Minden egységünknek meghatározott mozgási lehetősége és lőtávolsága van. Egy szerkezet egy körben ugyan csak egyszer léphet a haladás mértékétől függetlenül, de ez természetesen nem akadályozza meg a tüzelésben. A gyorsaság minden egyes unit esetében változik, ezt viszont általában ellensúlyozza is valami; például az iszonyatosan erős rakétákat eregető, jól páncélozott járművek mozgása meglehetősen korlátozott: míg kis tűzerejű társuk szinte bejárja a térképet, addig ők csupán alig haladtak valamit. Nos, ebben eddig ugyebár nincsen semmi különös, viszont itt lép a képbe egy majdhogynem megmagyarázhatatlan csavar. A készítőknek ugyanis sikerült ezt az egész szöszmötölést és taktikázást a megszokottnál jóval gyorsabbá tenniük, mégpedig anélkül, hogy a stratégiai rész egy kicsit is csorbult volna. Ezzel pedig gyakorlatilag azt is elérték, hogy az a szűk réteg, aki eddig hasonszőrű játékokkal múlatta idejét, nemsokára jelentősen kibővülhet. Na persze a "vérhadvezérek" most bizonyára elkezdtek fanyalogni, hogy a játék nehézségi szintje óvodássá silányult, erről azonban szó sincs! A legtalálóbban úgy tudnám megfogalmazni, hogy ahhoz, hogy egy élvezeteset játszhass, csak néhány óra gyakorlásra lesz szükséged, viszont hogy igazi mesterré válj, ahhoz már rendesen fel kell kötnöd a gatyádat.

GLOBÁLIS KONFLIKTUS

Mikor már azt hittük, végre béke ereszkedik a bolygónkra, álmaink egy csapásra szertefoszlottak. Néhány diktatórikus ország velejéig romlott vezetője és a mindenre elszánt terrorcsoportok fejei létrehozták a Fantomliga elnevezésű szervezetet. A céljuk egy rendkívül erős pusztító fegyver kifejlesztése és az egész világ meghódítása. Szerencsére azért még nincs minden veszve, néhány erős és kitartó ország a Szabad Nemzetek Szövetsége zászlaja alatt a végsőkig ellenáll. Vajon ki kerül ki győztesen? Lesz egyáltalán nyertese ennek a háborúnak?

Most, hogy tisztában vagytok a legfontosabb résszel, bele is vághatunk a külsőségek elemzésébe. A grafikáról egyszerűen nem tudok elfogulatlanul nyilatkozni. Oké, elismerem, hogy nem alázza porba az Armies of Exigót, vagy éppen a Command & Conquer: Generals-t, viszont ettől függetlenül engem lenyűgözött a játék látványvilága. Lám, elég néhány egyszerű effekt és egy kis odafigyelés a készítés közben, s máris sikerül valami maradandót alkotni. Mindamellett persze a kinézet rendeltetését is vegyük figyelembe, hirtelen nem sok hasonlóan szép grafikájú körökre osztott stratégiát tudnék megemlíteni, pedig ez is egy jó lehetőség arra, hogy nyisson a stílus egy kicsit a külvilág felé, kár, hogy a fejlesztők eddig még nem nagyon gondoltak erre. Az egyetlen, amit nagyon hiányoltam, azok a látványos átvezető jelenetek voltak, és ezt csak egy kissé tudták kompenzálni a menürendszerben való lépkedéskor a háttérben látható dinamikusan változó csatajelenetek. Amit viszont megnyertek a látványvilág kapcsán, azt a hangok területén sajnos egyből jól el is vesztették a Dreamcatcheres fiúk. A zene még úgy ahogy rendben van, viszont a szinkronhangok borzalmasra sikeredtek. Ez a két dolog együtt előbb-utóbb arra vezet, hogy kikapcsoljuk a hangszórókat, bár jobban belegondolva ez nem is olyan nagy baj, lévén egyértelmű mi történne akkor, ha nem tudnánk a csatákra figyelni a zseniális muzsika miatt…

Hoppá, menürendszer! Az előbb említettem már, hogy egész szépen kidolgozott, viszont ami másodjára szemünkbe ötlik, az még ennél is örömtelibb. Ez pedig nem más, mint hogy a cucc rendesen el van látva a lehető legváltozatosabb játékmódokkal. A multis dolgokról majd a keretes írásban szólok, most inkább koncentráljunk az egyjátékos módra. Hála az égnek, bár a játék nem olyan bonyolult, azért rögtön találunk egy remek oktatóküldetés-sorozatot is, amely kezdőknek bőségesen elegendő segítséget nyújt az induláshoz. Tovább tekintve láthatunk egy Karrier módot is, ahol megalkothatjuk álmaink hadvezérét, majd megadhatjuk, milyen bónuszokat nyújtson csapatunknak. Ezután már nincs más hátra, mint előre, azaz megvívni első csatáinkat, és folyamatosan fejlődve lépkedni előre a ranglétrán, miközben egyre több és több egységet kontrollálhatunk. A Kampány mód nem más, mint pár egymás után fűzött pálya némi sztorival meghintve, a Scenarios pedig a szokásos, tét nélküli csata a gép ellen. A végére hagytam a két másik finomságot: az Assault meccsekben speciális feladatokat kell teljesítenünk, úgy, mint városok megvédése vagy esetleg elfoglalása, míg a World War módban a Free Nations Union vagy éppen a velük szembenálló Phantom League színeiben kell teljesen meghódítanunk óriási területeket. A két fél egységek tekintetében természetesen különbözik, ám kidolgozottságuk nem túl ötletes. Ez jellemző magára a sztorira is: lapos, ötlettelen, az ember előbb-utóbb úgyis a multi ölelő karjaiba menekül, ha lehetősége van rá.

A maroknyi fenyőerdőért folytatott harc karácsonykor újra fellángolt...

Az egységeket három nagy csoportra oszthatjuk: szárazföldi (itt a legbővebb a kínálat: tankok, harci robotok, transzportok, páncélosok…), vízi (szállítók, csatahajók, repülőgép-anyahajók…), és különleges (ez a legérdekesebb: a légvédelmi ágyúktól kezdve az őrtornyokon át még a repülők is ide vannak sorolva, lévén csak egy adott bázisról indíthatóak) unitok. Az a bizonyos kő-papír-olló rendszer itt sajnos nem igazán működik, gyakorlatilag mindegy, hogy mire mivel tüzelsz, az erősségen kívül nincs semmi olyan, hogy bizonyos fegyver bizonyos páncél ellen alig hat, bár gyaníthatóan ez is csak egy könnyítés akart lenni. Ami viszont élvezetesebbé teszi a játékot, hogy rengeteg tereptípussal találkozhatunk, köztük olyan érdekességekkel, mint a kincses sziget vagy éppen a vulkánok környezete. Hab a tortán, hogy a helyszínek nem csak kinézetükben térnek el, hanem befolyással vannak az egységek mozgási sebességére is. Lassan kifutunk a két oldalból, nem maradt más hátra, mint az értékelés. A program ugyan kétségtelenül eléri célját, azaz utat nyit a reflex- és a körökre osztott stratégiák között, ám gyaníthatóan ez még kevés lesz a végleges megbékéléshez. Kissé profibb megvalósítás esetén akár egy új királyt is ünnepelhettünk volna, ám ez most így csak egy erős közepes, viszont legalább bátran ajánlhatom mindenkinek, aki egy kicsit fogékony a stratégiák iránt. Persze csodára azért ne számítsatok, de egy jó néhány napos kellemes kikapcsolódáshoz juthat az, aki helyet enged a programnak a merevlemezén.

ashe
ashe@pc.games.hu

MULTIPLAYER

Mint már a cikkben is említettem, a program egyértelműen a multiplayer részével arat, na de a felesleges duma helyett nézzük inkább az itt elérhető játéklehetőségeket!
LAN: Itt aztán megmutathatjuk barátainknak ki az igazi király. Gyakorlatilag az összes játékmód elérhető, ám sajnos maximum csak ketten feszülhetünk egyszerre egymásnak.
Internet: Csupán egy egyszerű csatát vívhatunk, ám itt már életbe léptethetünk különleges szabályokat is (mint például a maximális gondolkodási idő). A játékot bármelyik kör végén abbahagyhatjuk, hogy később aztán ugyanonnan folytathassuk.
Hot Seat: Végére hagytam a legizgalmasabb részt. Ebben a módban ketten játszhatunk egy gép előtt a World War szabályai szerint. Az egyik játékos lép, majd átadja a helyét, és a másik is cselekszik. Ha lehetőséged van rá, mindenképpen próbáld ki, csúcsszuper!

MINIMUM CONFIG: 750 MHz CPU, 256 Mb. RAM, GeForce 2 vagy kompatibilis VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Az a pici szikra ugyan miért hiányzik?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | GROUND CONTROL 2 - 86% MASSIVE ASSAULT - 80%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 16 ÓRA

- Hangulatos
- Nem túl száraz
- Jó a multi
- Gyenge audiórész
- Rövid single rész

MULTIPLAYER 81%

77%

Az isteni háromszög megjelenése vetett véget a 3654 éve tartó háborúnak

COSSACKS II - NAPOLEONIC WARS

Egyszerű, de nagyszerű - ez a game iskolapéldája annak, hogy a jó játéknak nem feltétlenül kell bonyolultnak lennie!

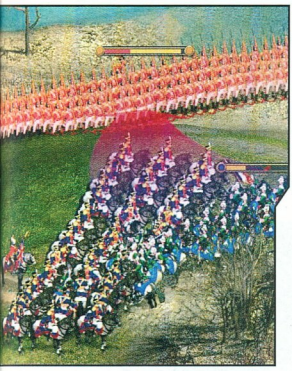
Közel 3 évvel ezelőtt, az ismeretlenség homályából tört be a köztudatba a GSC Gameworld névre hallgató orosz fejlesztőtársaság, s egy jól játszható stratégiai programmal lepték meg a játékos közösséget. Programjuk igazából nem volt fergeteges újdonság, de mivel sikerült jól eltalálni a harc és az építkezés arányát, a játék sikeressé vált és máig sem tűnt el a süllyesztőben. Időközben a fiúk nekikezdtek, és mára már nagyjából be is fejezték a folytatást, amely úgy tűnik, hasonló sikerekre számíthat, mint az elődje. Nézzük is meg, miért!

A játékban első ránézésre semmi különös nincsen - olyan, mint az utóbbi egy-két évben megjelent többi RTS. Választhatunk hat nemzet közül, melyeknél eltérő egységek állnak rendelkezésre, persze azért annyira nem különböznek egymástól, hogy felborítsák a játékegyensúlyt. A játékos feladata kezdetben természetesen az, hogy összeszedjen elegendő nyersanyagot, amelyet felhasználva megépítheti a sereg kiképzéséhez és fenntartásához szükséges épületeket, majd ha ezzel végzett, akkor jön a csapatok legyártása, majd ráküldése az ellenségre. A csatát az nyeri, aki-

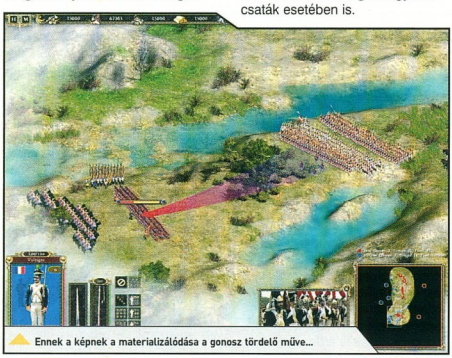
A rendezési terv szerint itt egy golfpálya lesz. 600 év múlva.

nek sikerül elintéznie a szemben álló fél központi épületét. Nos, ez így leírva nem tűnik valami különösnek - ám ha egy pillantást vetek a cikk végén lévő értékelésre, akkor az már jelzi, hogy van valami a programban, ami kiemeli az átlagból. Sikerének titka ugyanis ezúttal is a harc és az építkezés arányának jó eltalálásában rejlik. Kezdjük a gazdasági résszel. A legtöbb játékban időnk nagy részét a parasztok terelgetésével töltjük, akiket folyamatosan kell elosztanunk a nyersanyag-kitermelő helyek között, hogy az optimális mennyiségű kaja, fa, kő álljon rendelkezésre. Itt egyszerűsítettek ezen a részen: bár hatféle nyersanyagnak van fontos szerepe - ami jóval több, mint amit megszoktunk -, ebből csak kettőt (fa, kő) kell a régimódi parasztos módszerrel megszereznünk. Ezek elsősorban csak a játék kezdeti szakaszában,

az építkezés időszaka alatt lényegesek, amikor még úgy sincs sok dolgunk a csatamezőn. A másik négy anyag (arany, szén, kaja, vas) kitermelésével már közvetlenül nem kell foglalkoznunk - ezeket a térképen szétszórt falvakból karavánok szállítják be automatikusan. Nincs más dolgunk, mint a kezdetben semleges települések lakóit puskatussal és szuronyokkal rábeszélni arra, hogy nekik is jobb, ha nekünk adják munkájuk gyümölcsét. Természetesen a települések szabadon elfoglalhatóak, így a győzelem egyik fontos tényezője, hogy lehetőleg minél több falura tegyük rá a kezünket, miközben megakadályozzuk az ellenséget ugyanebben a tevékenységében. Sőt, mivel a karavánok a pályákon ténylegesen meg is jelennek, akár még blokád alá is vehetjük ellenfelünk gazdaságát azáltal, hogy a védtelen szállítókat levadásszuk. Eközben persze komoly csatákat kell vívnunk, amelyekben bizony több száz, esetenként több ezer katona vesz részt (a játék motorja elméletileg 64000 embert képes kezelni). Hogy ez túl sok? Nos, ha egyesével kellene foglalkoznunk az embereinkkel, akkor ez tényleg az lenne - de ebben a játékban századokban kell gondolkoznunk. Bár katonáinkat egyesével képezzük ki, 120 gyalogos (vagy 45 lovas) egy századba rendezhető. Sőt, a feltételes mód igazából felesleges is - embereinket muszáj csapatokba szerveznünk, mivel így hatékonyabbak a harcban, képesek alakzatokba rendeződni, ráadásul csak így tudnak tapasztalatot gyűjteni, ami lényegében az egyetlen mód egységeink harci értékeinek a növelésére, nincsenek ugyanis technológiák, melyekkel tunningolhatnánk katonáink erejét.



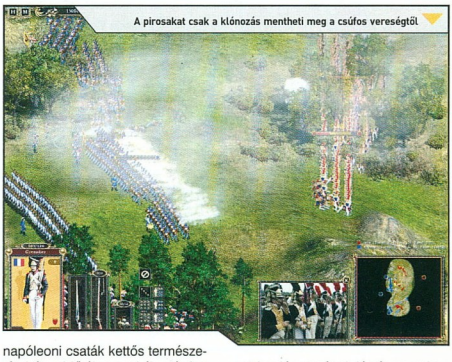
A harcrendszer zseniálisan egyszerű: ha két csapat harcba keveredik, az veszít, amelyiknek hamarabb törik meg a harci kedve. A morál nagyságát befolyásolja a csapatok tapasztalati szintje, a fáradtság és az ütközetben a saját illetve az ellenség veszteségeinek nagysága. Ha valamelyik csapat megfutamodik, akkor a formáció felbomlik és a katonák rendezetlenül özönlenek vissza a laktanyájukhoz, ahol aztán a túlélők újból szakaszba rendezhetőek. A harcrendszer sajátossága, hogy itt nem a játékosok kattintási sebessége vagy a reflexei a döntőek, hanem a csapatok körültekintő mozgatása és bevetése. Persze a játék ettől nem lesz unalmas vagy lassú, de talán könnyebben áttekinthető még a nagyobb csaták esetében is.



Ennek a képnek a materializálódása a gonosz tördelő műve...

A harcok során kulcsfontosságú szerepet játszanak az utak (ez elég ritka egy ilyen jellegű játékban), mivel a csapatokat ezeken lehet gyorsan, és ami még fontosabb, gyakorlatilag kifáradás nélkül mozgatni - ez utóbbi azért lényeges, mivel egy fáradt csapat sokkal hamarabb menekül el a harcból, mint egy kipihent osztag. A programnak ez a sajátossága szintén a jobb áttekinthetőséget teszi lehetővé - figyelmünket nem kell a teljes térképre fordítanunk, sokszor elegendő az utakat kézben tartani. Persze ez nem jelenti azt, hogy a szemfüles játékosok ne okozhatnának némi meglepetést az ellenfélnek...

A programban egyébként ügyesen és realisztikusan mutatják meg a napóleoni csaták kettős természetét: bár ezidőtájt a puskák már fontos szerepet játszottak a harcban, a kézitusát még messze nem szorították ki, főként a fegyverek igen hosszú utántöltési ideje miatt.



A pirosakat csak a klónozás mentheti meg a csúfos vereségtől

A csaták során nagyon meg kell gondolnunk, mikor adunk tűzparancsot embereinknek: a puskák összetűzve ugyan rendkívül pusztító, ám pontosságuk és hatótávolságuk elég gyenge. Ha pedig a puskák eldördültek, akkor a főszerep a szuronyoké lesz - és bizony az esetek többségében az erős puskás alakulatok gyengébbek a közelharcban, különösen, ha lovassággal kerülnek szembe.

Feltétlenül említést kell tennem a Cossacks 2 - az előző részhez képest - legnagyobb újításáról, amely főként az egyjátékos módot érinti. A szimpla küldetésalapú kampány illetve a történelmi csaták mellett egy stratégiai játékmód is helyet kapott - Battle for Europe néven. Itt egy tartományokra osztott térképen tologathatjuk a hadseregünket, és ha csatára kerül sor, akkor azt RTS módban játszhatjuk le - az esetek nagy részében építkezés vagy nyersanyag-kitermelés nélkül. A stratégiai módban még némi diplomáciára is lehetőségünk van, miközben próbáljuk meghódítani a többi nemzet területeit. Bár ez a játékmód nem veheti fel a versenyt mondjuk a Rome: Total War játékmenetével (amely ugyebár pontosan erre van kihegyezve) azért mindenképpen üde színfolt, ráadásul egy-egy ilyen parti viszonylag rövid idő alatt lejátszható. Összefoglalásként én azt mondanám, hogy a Cossacks 2 egy könnyen megtanulható és átlátható ám ezzel egy időben rendkívül élvezetes játék. Nincsen kusza szabályrendszer és millió statisztika, ami szabály viszont van, arra oda kell figyelni. Nekem külön bejött a rendezett sorokban menetelő és sortűzet leadó egységek látványa, valamint az egyszerűsített, de mégis létező gazdasági rendszer. Akár csak pár órát szeretnénk eltölteni a gép előtt, akár hosszú távú játékra vágyunk, ez a program ideális választás!

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

KETTŐ ÉS FÉL D

Miközben egyre brutálisabb 3D gyorsító kártyák vannak a piacon, érdekes - és picit talán megkérdőjelezhető módon - a Cossacks 2 alapvetően megmaradt a kicsit ódivatúnak tűnő 2D-s ábrázolásnál. A fejlesztők interjúi alapján ez szándékos volt és nem szakmai hozzáértés vagy lustaság az oka: szerintük ugyanis akármilyen komoly is a videokártyák teljesítménye, még mindig nincs azon a szinten, hogy nagy tömegeket felvonultató csatákat élvezhetően tudjon megjeleníteni. Másfelől - és ebben személy szerint maximálisan egyetértek - a 3D-s RTS-ek élvezhetősége sokszor elég kétséges, mivel gyakran inkább csak komplikáltabbá teszik a játék irányítását és lerontják azok élvezhetőségét. Mindezek mellett a program egyes effektek esetében (füst, tűz, robbanások) használja a 3D kártyák képességeit afféle látványos, köztes megoldást eredményezve - mert valljuk be, a játék egyáltalán nem csúnya vagy elavult kinézetű...

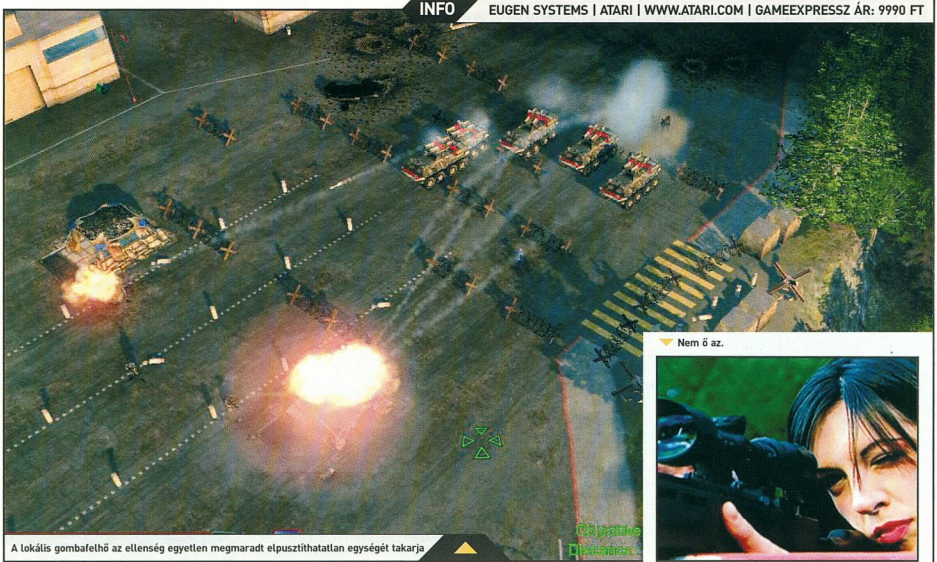
MINIMUM CONFIG: P4 1.5 GHz, 512MB RAM, 64MB DirectX 8 kártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna egy kicsit több és változatosabb egységet betenni?
DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer
LAN/INTERNET | COSSACKS - 88% KOHAN - 82%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 18 ÓRA

- Jó gazdasági modell
- Könnyen megtanulható
- Nem bonyolult
- Grafika
- Kevés ágyú

MULTIPLAYER 80%

83%

INFO EUGEN SYSTEMS | ATARI | WWW.ATARI.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT



A lokális gombafelhő az ellenség egyetlen megmaradt elpusztíthatatlan egységét takarja

Nem ő az.

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

... avagy hogyan dobjunk fel egy átlagos RTS-t?

Azt hiszem az Eugen Systems kiadhatna egy kézikönyvet is a fenti címmel, hiszen iskolapéldáját mutatták meg annak, hogy egy alapvetően „nem nagy durranás" kategóriába kerülő programot a körítéssel fel lehet dobni annyira, hogy az kiemelkedjen az átlagból, és tényleg egy olyan programmá váljon, amelyet nem érdemes kihagyni. Még akkor sem, hogyha a tisztelt játékos már végigtolt n+1 tankos-repülős RTS-t.

Az elmúlt számban a preview kapcsán már áradoztam az egyjátékos kampány kerettörténetéről és a valós szereplőkkel forgatott videókról - most nem töltök el vele sok időt. Talán a videókkal kapcsolatban egy gondolat: úgy látszik, a történelem ismétli önmagát. Hiszen amikor a számítógépek teljesítménye még kisebb volt, sok játékban találkoztunk színészekkel forgatott átvezető jelenetekkel (C&C, Red alert), ám egy idő után ezek szép lassan kihaltak, és jöttek a játékok motorjával „forgatott" jelenetek, mert hát azt mondták, a „mi játékunk grafikája annyira jó, hogy nem kellenek ide színészek". Erre most jön az AoW, és azzal emelkedik ki a tömegből, hogy visszatért a gyökerekhez - és meg kell, mondjam, nekem tetszik. Igaz, itt is találkozunk utólag feltupírozott in-game jelenetekkel, és néhol azért a színészek mögött jól kivehető, hogy vetített háttér előtt pózolnak, de az összkép szerintem nagyon jó és már csak emiatt is érdemes pár órát a játékra szánni.

Az egységek az ősi keleti keresztbe lövöldözés ritusát gyakorolják

De nézzünk be a csillogás mögé, és vegyük szemügyre milyen maga a játék! A programban három különböző csoportosulás (szándékosan nem a nemzet szót használtam) színeiben játszhatunk, amelyek tulajdonképpen a múltat, a jelent és a jövőt szimbolizálják - legalábbis az általuk felhasznált eszközöket tekintve. A titokzatos Consortium (amely lényegében egy terroristacsoport) még nagyrészt az elmúlt évezred szovjet technikáját használja: Ural teherautó, MI-17-es helikopter, AK-74-el és RPG-vel rohangáló katonák szerepelnek a fegyvertárban, illetve néhol találunk kissé továbbfejlesztett eszközöket is, amelyek főként a lopakodásban hasznosak. Ezzel a

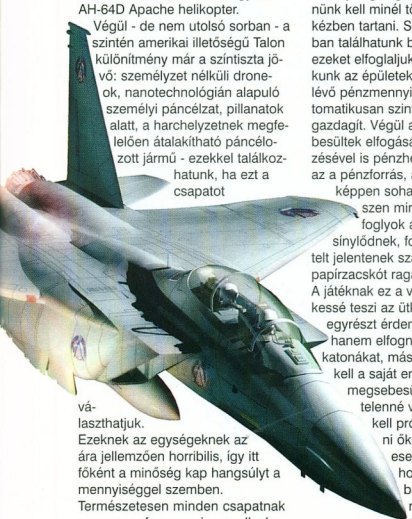
PATCH

Általában ha egy játékhoz kijön egy frissítés, az alapvetően jó hír, hiszen többnyire kijavít valamilyen hibát, esetleg új funkciókat hoz a programba. Az AoW-hez is kijött már az 1b jelű frissítés, amely a netes játékosok számára teszi elérhetővé a replay (meccsek felvétele és visszajátszása) funkciót, illetve könnyebbé teszi az online játékot routerek mögül. Ez eddig jó is, ám ha valaki felteszi ezt a frissítést, akkor az a következő mellékhatásokkal járhat: a játék bizonyos gépeken nem indul el a securom védelem egy hibája miatt, ám ami még rosszabb, hogy a kimentett állások nem lesznek kompatibilisek az előző verzióval (ez utóbbi gépfüggetlen, tehát mindenkire igaz). Ezért maguk a fejlesztők is javasolják, hogyha valaki már belekezdett a kampányba, akkor ne tegye fel a patchet, amíg be nem fejezi azt.

csapattal játszva elsősorban a hordataktikát és az „üss és fuss" elvet érdemes favorizálni, mivel ők erre valók.

Az amerikai hadsereg (U.S Army) főként a jelenben is létező hagyományos egységekre alapoz, repertoárjában olyan fegyverek szerepelnek, mint az M1A2 Abrams tank, MLRS sorozatvető vagy az AH-64D Apache helikopter.

Végül - de nem utolsó sorban - a szintén amerikai illetőségű Talon különítmény már a színtiszta jövő: személyzet nélküli dronenok, nanotechnológián alapuló személyi páncélzat, pillanatok alatt, a harchelyzetnek megfelelően átalakítható páncélozott jármű - ezekkel találkozhatunk, ha ezt a csapatot választjuk.



Ezeknek az egységeknek az ára jellemzően horribilis, így itt főként a minőség kap hangsúlyt a mennyiséggel szemben. Természetesen minden csapatnak van szuperfegyvere is, amellyel borzalmas pusztítást lehet véghezvinni az ellenség bázisain, bár jó hír, hogy védelmi rendszerek is léteznek, így nem lehet csak úgy tönkrebombázni a szemben álló felet.

A játékmenet egyébként egészen szokványos, a jól bevált sémákra alapoz: pénzszerzés, építkezés, egységtermelés majd lerohanás. Kisebb újdonságok azért vannak a játékban, amelyek érdekessé teszik a programot. Nézzük például a pénzszerzést: a fő bevételi forrás kezdetben az olaj, a kutakból a finomítókba szállítva azonnal pénz üti a markunkat. Sajnos - vagy szerencsére? - a kutakban lévő olajmennyiség véges, ezért igyekeznünk kell minél több olajlelőhelyet kézben tartani. Sok pályán azonban találhatunk bankokat is - ha ezeket elfoglaljuk (embereket rakunk az épületekbe) akkor az ott lévő pénzmennyiség lassan, de automatikusan szintén bennünket gazdagít. Végül az ellenséges sebesültek elfogásával és bebörtönzésével is pénzhez jutunk - és ez az a pénzforrás, amely tulajdonképpen sohasem fogy ki, hiszen mindaddig, amíg a foglyok a börtöneinkben sínylődnek, folyamatosan bevételt jelentenek számunkra (biztos papírzacskót ragasztanak).

A játéknak ez a vonása igen érdekessé teszi az ütközeteket - hiszen egyrészt érdemes nem megölni, hanem elfogni az ellenséges katonákat, másrészt ügyelnünk kell a saját embereinkre is. Ha megsebesülnek és harcképtelenné válnak, akkor meg kell próbálnunk kimenteni őket - ellenkező esetben szinte biztos, hogy a gép rabságba veti őket. Az AI nagyon figyel erre, és igyekszik annyi rabot begyűjteni, amennyit csak tud.

És ebben van egy nagy előnye: míg mi egyszerre csak egy helyre tudunk összpontosítani, a gép - mondjuk úgy - mindenhol ott van, és pillanatok alatt kiadja a megfelelő parancsot. Mert bizony az ellenség elfogása nem automatikus, külön parancsba kell adnunk katonáinknak, hogy ugyan fogják már el a tőlük pár lépésre agonizáló ellenséges katonát, vagy az éppen lelőtt helikopterből kiugró pilótát, miközben persze a harc mindenhol zajlik. Méghozzá igen gyorsan: még a legdrágább, több ezer dollárba kerülő egység is pillanatok alatt megsemmisül ebben a játékban, elég, ha csak egy picit (2-3 másodperc) nem figyelünk oda. Kicsit olyan érzésem van, hogy az egységek támadóereje messze felülmúlja a páncélzatot és az életerőt: 2-3 lövés, és szinte bármi felrobban. Persze ez mondható reálisnak, hiszen az életben is így van, de úgy érzem, lerontja a játék stratégiai részét. Nincs idő a taktikázásra, nincs idő a sérült egységek vagy a sebesültek kimentésére (ami egyébként ötletesen, mentő és szállító helikopterekkel is megoldható) - tapasztalatom szerint egy skirmish csatában a legjobban akkor járunk, ha termelünk, mint az ökör és lehengereljük az ellenfelet, miközben nem igazán törődünk az egységek épségével. Még egyjátékos módban sem lassíthatjuk le egy kicsit a játékot, s pause alatt sem tudunk parancsokat kiadni vagy áttekinteni a szituációt. Pedig jó néhány hasznos taktikai opció (rajtaütés, elfogás, gyógyítás & kimentés, indirekt tűz, felderítés) van a játékban, amelyeket lehetne jól használni, ha lenne rá idő. De nincs, így legjobb a lehengerlés... Persze lehet, hogy csak én vagyok lassú, viszont nekem ez így inkább egy pergős akciójáték, mintsem egy stratégiai program.

Mindezen kritika ellenére azt mondom, érdemes nekiveselkedni és kipróbálni a játékot. Első pillanatra biztos, hogy csak egy Command & Conquer utánérzésnek fogjuk nézni, ám kicsit jobban megismerve észrevesszük majd, hogy ez a játék több annál: saját hangulata van és jó ötletek is rejtőznek benne. Egyjátékos módban pedig messze felülmúlja a híres elődöt, mind történetben mind a küldetések hangulatában és változatosságában, ezért azoknak minden-képpen ajánlom, akik net elérés nélkül játszanak otthon. Multiban meg majd kiderül, hogy jobb-e, mint a vetélytársai.

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

A stratégiai fontosságú szökőkút elfoglaltuk, jöhetnek a hattyúk!

ACT OF WAR NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Act of War: Direct Action játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mi a fő bevételi forrás a játék kezdetén?

Hány csoportosulás küldetéseit játszhatjuk végig?

Sorolj fel hármat az amerikai hadsereg egységeiből!

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt június 1-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Act of War: Direct Action játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: P4 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB videokártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Olyan nehéz lett volna az opciókba egy sebesség-beállítást betenni?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | C&C GENERALS - **90%** GROUND CONTROL 2 - **86%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **14** ÓRA

- Kampány hangulata
- Grafika
- Jó ötletek
- Kevés stratégia/taktika
- „Törékeny" egységek

MULTIPLAYER **80%**

79%

:· KALAND/RPG

STILL LIFE 76

BEMUTATÓK

71 METRONOME

A Team Tarsier nevű svéd független fejlesztőcsapat a minap jelentette be első projektjét, a Metronome névre keresztelt „újgenerációs", harmadik személyű kalandjátékát, melyet az idei Los Angeles-i E3 során mutatnak be. Az Artifical Studio valóságmotorjára épülő játék Metronome sötét városába kalauzol majd minket, ahol furcsa épületek és hatalmas gőzgépek között tengődő lakosok élik unalmas mindennapjaikat. A játék a következő generációs konzolok mellett szerencsére PC-re is megjelenik.

LEÍRÁSOK

72 OBSCURE - 76%

Az Obscure személyében a legújabb túlélő horrort köszönthetjük, mégpedig a ma oly' divatos tinihorror fajtából - és mint ilyen, nem kis kíváncsisággal vetettük rá magunkat. A videók, preview-k alapján nagyon ígéretesnek tűnt, lássuk hát, egy teszt keretében miként sikerült megfelelnie az elvárásoknak!

74 COLD FEAR - 79%

Mindenki készüljön fel, mert egy rövid, ámde viharos hajóút vár ránk, célállomásként pedig egy kellően egzotikus helyszínt jelöltek meg a túraszervezők. Nem, most nem Hawaii felé vesszük az irányt, hanem a borongós, Alaszka és Kamcsatka közt hullámzó Bering-tenger az úti cél. Vérpezsdítő horror kaland vár ránk, ám az ijesztgetést sajnos másra hagyja a Cold Fear, nekünk megmarad a pörgős zombivadászat. Mindenki vegye elő a legjobb tartóselemeit és töltse be őket a zseblámpába!

76 STILL LIFE - 87%

Gus és Victoria McPhersont kétgenerációnyi idő választja el egymástól: míg Gus a századelő Prágájában nyomoz egy ismeretlen gyilkos után, aki prostituáltakat öl, addig unokája 75 évvel később, a chicagói rengetegben próbálja felgöngyölíteni hasonló jellegű és megoldhatatlannak látszó ügyét. Klasszikus, egérvezérelt kalandjáték a Syberia és Post Mortem készítőitől, mely még ezeknél is mélyebbre húzza magával a játékost a fertő, a bizonytalanság, és a teljes kiszolgáltatottság világába. Vigyázat: csak ínyenceknek és erős idegzetűeknek ajánlott!

KALAND/RPG KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Fahrenheit
- Myst V: End of Ages
- Auto Assault
- Gothic III
- Neverwinter Nights 2
- Asheron's Call: T. of Destiny 2005/05 C.masters
- Space Rangers 2 2005/06 Excalibur Publishing
- Pilot Down: Behind Enemy Lines 2005/05 Oxygen Interactive
- Phantasy Star Universe 2005/02 Sega
- Echo: Secrets of the Lost Cavern 2005/02 Dreamcatcher
- 2005/09 Atari
- 2005/04 UbiSoft
- 2005/04 NcSoft
- 2006/01 JoWood
- 2006/Q1 Atari

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Still Life 2005/04 Microids
- Freedom Force vs the Third Reich 2005/04 Digital Jesters
- Dungeon Lords 2005/04 Dreamcatcher
- Neocron 2 2005/04 Atari
- Sacred Underworld 2005/04 Koch Media
- Guild Wars 2005/04 NcSoft
- Cold War 2005/04 Dreamcatcher
- Restricted Area 2005/04 Whiptail Interactive
- The Bard's Tale 2005/05 UbiSoft
- Asheron's Call 2: Legions 2005/05 Codemasters

A MÚLT - TOPLISTA

1. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon GMX Media
2. Runaway: A Road Adventure Microids
3. Syberia II. UbiSoft
4. Morrowind: Tribunal Digital Jesters
5. Pirates! Activision
6. SW: Knight of the Old Republic Microids
7. Syberia Konami
8. Silent Hill 3 Atari
9. NWN: Hordes of the UnderDark Atari
10. Silent Hill 4: The Room

INFO TEAM TARSIER | GAMEPORT AB | WWW.TARSIER.SE/METRONOME/OVERVIEW.HTM | -

▲ Kis pisztoly, nagy golyó - ez a siker titka

METRONOME

A hang hatalma

A hogy a nap Metronome fölé emelkedik, emberek ezrei tódulnak a hatalmas gőzvonatokba, hogy munkába igyekezzenek. A te feladatod mérnöktanoncként, hogy ellenőrizd az emberek napi munka-lapjait, és a hangminta-jegyüket. Egyszercsak az egész kocsi elnémul, az utasok várakozva tekintenek rád, amint a kocsi végében ülő hollófekete hajú lányhoz érsz. A távolba mered és tudomást sem vesz róla, hogy nincs nála a munka-lapja, sem arról, hogy a hangrögzítőd azonnal tönkremegy, amint megpróbálod rögzíteni a hangminta-jegyét.

A Team Tarsier nevű svéd független fejlesztőcsapat a minap jelentette be első projektjét, a Metronome névre keresztelt „újgenerációs", harmadik személyű kalandjátékát, melyet az idei Los Angeles-i E3 során mutatnak be. Az Artifical Studio valóságmotorjára épülő játék Metronome sötét városába kalauzol majd minket, ahol furcsa épületek és hatalmas gőzgépek között tengődő lakosok élik unalmas mindennapjaikat. Életüket mindenben a bürokratikus városi hatalom, a Corporation határozza meg, napjaik céltalannak tűnő monoton munkával telnek. Főhősünk egyike a város ezernyi munkásának, egyfajta ellenőrként a tömegeket munkába szállító gőzvonatok egyikén tevékenykedik, mígnem egy nap, egy titokzatos találkozás során minden megváltozik, elkezdődik a kaland. Egy hollófekete hajú lány társaként nyomozhatjuk ki múltját, a baljós Corporation titkos terveit, s magának Metronome városának rejtélyét.

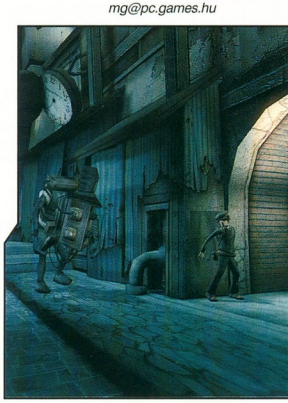
A huzatos sikátorokon, ferde háztetőkön, zsúfolt lakóházakban folyó nyomozás során fegyvereink a hangok, zajok lesznek, melyekkel manipulálhatjuk a városlakókat, mint például csábító, vagy esetleg kellemes melódiák lejátszásával, de destruktív hangokkal rá is támadhatunk a ránk törő ellenségekre. A hangmintákat magunk variálhatjuk, készíthetjük majd el a játék során, az általunk keltett zajokat rögzíthetjük, majd később a megfelelő helyen és pillanatban alkalmazva őket oldhatjuk meg a felmerülő problémákat.

Bár készítői elsősorban a fantasztikus hanghatásokat emelik ki a játék meghatározó elemeként, a képi élmény is nagyszerűnek ígérkezik. Metronome város utcái, lakói Tim Burton Karácsonyi lidércnyomás (van olyan, aki emlékszik rá?) című animációs filmjének vizuális hangulatát idézik, egyfajta szürreális képregényvilág elevenedik meg majd előttünk.

Mindent összevetve, és a játékról eddig napvilágot látott (bár sajnos elég kevés) információ alapján úgy tűnik, hihetünk a fejlesztők meghatározásának, valóban „újgenerációs" kalandjátékról lesz szó, a „hangalapú problémamegoldás" egyedi ötlete pedig nagyon érdekesnek ígérkezik.

Az „alig várjuk már" listán a helye mindenképpen, Tim Burton- és képregény-rajongóknak kötelező darab.

MG
mg@pc.games.hu



HANGOK - MÁSKÉPP

A hangok széles felhasználási lehetőségét és variálhatóságát ígéri a játék újszerű problémamegoldó-rendszere. Minden előforduló, vagy a főhős által generált hang rögzíthető és alkalmazható; ezáltal remélhetőleg kreatívabban manipulálhatjuk majd környezetünket, és az egyéb szereplőket a korábbi kalandjátékok tárgygyűjtögetős-kombinálgatós megoldásaihoz képest. A készítők audiomániáját bizonyítja az az ígéretük is, miszerint a játék kísérőzenéje is egyedi lesz, interaktívan alkalmazkodik majd a játékos által elkövetett cselekedetekhez.

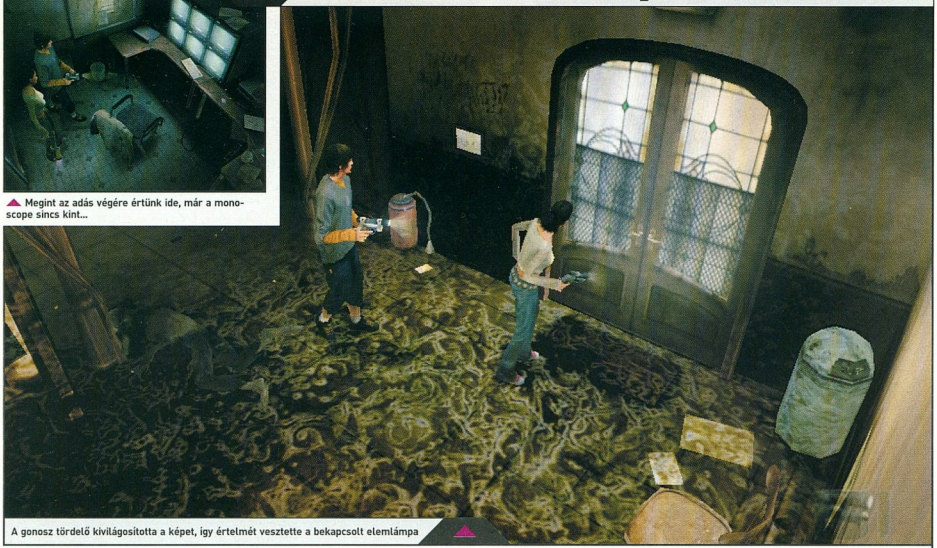
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: „Hang alapú problémamegoldás" - búcsú a fegyverektől; pacifista játék (várhatóan).

DVD: Demo, Videó, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- \+ Vizuális világ
- \+ Interaktív zenei rendszer
- − Még nem jelent meg

INFO HYDRAVISION | MICROIDS | UK.OBSCURE-GAME.COM/UK_INDEX.HTM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

▲ Megint az adás végére értünk ide, már a monoscope sincs kint...



A gonosz tördelő kivilágositotta a képet, így értelmét vesztette a bekapcsolt elemlámpa

OBSCURE

Csúnya szörnyek, egy hatalmas iskola, néhány fiatal - egy újabb tinihorror, ezúttal a monitorokon.

Azt hiszem, vita nélkül kinyilvánithatjuk, hogy a Resident Evilt tekinthetjük a survival horror stílust megkreáló alapmûnek - ez eddig rendben is van. A Capcom kaszált belőle egy jó nagyot, valamint megteremtette annak lehetőségét, hogy kiadja kb. 200 folytatását az eredeti játéknak. Még ez is rendben van. Az is természetesnek tűnik, hogy a többi cég, látva a születőben lévő új stílus életképességét, azonnal klónok hadát zúdította a nyakunkba - melynek akár örülhetünk is, hiszen a jóból sosem elég. Meg is érkezett a Silent Hill, mely páros lábbal ugrott a RE arcába, és kétvállra fektette - meg volt tehát az új király. Mint ahogy az már lenni szokott, a két sorozat elkezdett egymással csatározni, ám a folytatások már korán sem lettek olyan jók. Ez még mindig rendben van. Ám az, hogy a tisztelt játékfejlesztők gondoltak egy nagyot, és egyre másra ontják magukból a gyengébbnél gyengébb utánzatokat, valamint azt hiszik, hogy minimális változtatásokkal rá lehet venni a kedves játékosokat, hogy megvegyék legújabb produktumukat - nos, ez elég nagy botorság. Ennek jegyében született meg nemrégiben az Obscure - nézzük tehát ő miben tud újat nyújtani.

Egyszer volt, hol nem volt...

Egy amerikai kisvárosban (hol máshol?) járunk, egész pontosan a Leafmore Középiskola a helyszín. Néhány fiatal a tornateremben kosarazik, köztük hőseink (szám szerint öten) is, ám a nap végén a tömeg feloszlik, és már csak Kenny marad ott, hogy dobjon még párat. Befejezve a gyakorlást elindul az öltözőbe, hogy testszagát némi frissítő H2O-val közömbösítse - ekkor megcsörren a telefonja: barátnője, Ashley emlékezteti, hogy este randijuk van, így jó lenne, ha nem késne el. Hősünk biztosítja párját, hogy ez nem fordulhat elő, ám ekkor váratlan fordulat következik: egy enyves kéz lenyúlja a táskáját, és meglóg vele. Természetesen Kenny sem rest, azonnal üldözőbe veszi a kéz tulajdonosát - a nyomok a suli pincéjébe vezetnek. Már a bejáratnál furcsa körülmények fogadják: morgások, kaparászások és hasonló nyugtalanító zajok. A nyomás csak nő, mikor belép a sötét pincébe - már korán sem tűnik olyan jó ötletnek, hogy ide lejött. Lényeg, hogy találkozik egy másik - kissé furán viselkedő - diákkal, majd közös megegyezés alapján angolosan távozni akarnak a helyszínről, ám ebben némi zombihorda és egyéb, ufószerű lényecskék megakadályozzák őket. Kenny-t természetesen másnapra nem engedik szabadon rabtartói, ezért barátai úgy döntenek, kideritik hova tűnt a srác. Mivel az iskolában látták utoljára, ott kezdik a nyomozást - vesztükre. Bent rekednek egy teremben, mert valaki „véletlenül" rájuk zárta az ajtót - persze senki nem fog gyanút. Szóval ez a hatalmas sztori, melyet ezután ne-

KARAKTEREK

Kenny Matthews:
Az iskola kosárcsapatának kapitánya - ennek köszönhetően viszonylag nagy testi erővel rendelkezik, és jól bírja a futást is. Hűvös figura, aki előbb üt, aztán kérdez. Az ő eltűnése kavarja az egész kalamajkát.

Shannon Matthews:
Kenny húga, ki igencsak eminens lánynak: kiváló tanuló, valamint végzett egy elsősegély-tanfolyamot is, minek köszönhetően jól bánik a gyógyító tárgyakkal: többet javul társai állapota, ha ő alkalmazza rajtuk.

Stanley Jones:
Stan barátaival ellentétben nem igazán preferálja az iskola nyújtotta rengeteg előnyt: tanulás helyett inkább üzletelléssel foglalkozik, és inkább csak hobbiból jár suliba. Keze nagyon ügyes, így a zárakat pillanatok alatt feltöri.

Josh Carter:
Feltűnt már valakinek milyen egyedi nevek vannak ebben a játékban? Josh barátunk újságíró-palánta, és mint olyan, mindenbe beleüti az orrát: mindig nála van a kézikamerája, mellyel folyamatosan rögzíti az eseményeket, mivel azt hiszi, az évszázad sztorijának van nyomában. Körültekintő gyerek, ezért a titkos dolgokat könnyűszerrel észreveszi.

Ashley Thompson:
A fekete szépség elég megtévesztő: azt hihetnénk, hogy törékeny alkat, holott mindenféle küzdősílusban remekel, így a közelharci fegyverekkel ő bánik a legjobban. Viszonylag szívós, jól bírja a sérüléseket. Kenny barátnője - így természetesen ő aggódik érte a legjobban.

künk kell tovább göngyölíteni, most azonban nézzük meg, miben is nyújt újat a játék a konkurenseihez képest.

Párosan szép az élet...

Hydravisionék úgy gondolták, nagy lehetőségek rejlenek abban, ha a történetet nem egy, nem kettő, hanem egyenesen négy szereplővel játsszuk! Wow! Ez már igen, mondhatnánk. Ám ez azért mégsem teljesen így van, hiszen a felállás a következő: egyszerre egy embert irányítunk, plusz egy másikat megkérhetünk, hogy ugyan, tartson már velünk zombiirtó körutunkon, és legyen segítségünkre likvidálásukban. Ismét csak wow. Mintha hasonlót már láthattunk volna a fent említett Resident sorozat Outbreak című részében. Na mindegy, ettől ez még lehetne jó. Természetesen a páros életnek megvannak a maga sajátos velejárói: nem csak az örömben, de a bánatban és fájdalomban is osztoznak embereink - tisztára, mint egy házasság. Párban könnyebben közrefoghatjuk az ellenfeleket, így hathatósabban közömbösíthetjük is őket. Vannak olyan helyek (például: szellőzők), ahova csak ketten tudunk utat törni magunknak - és azt hiszem, ennyiben ki is merült a duálban játszott lehetőségek „végtelen" tárháza. Ugyanis ha kemények vagyunk, mehetünk egyedül is - bár a fent említett dolgok miatt ennek semmi értelme. Meg már csak azért is érdemes nem egyedül lőfrálni a zombihorda közepén, mert karaktereink egyedi képességekkel bírnak, melyeket különböző esetekben igen előnyösen kamatoztathatnak társaik javára. Ezekről a teszt melletti kis boxokban olvashattok, mi pedig nézzük tovább, miből is élünk.

Minden jó, ha a vége rossz...

A játék vitathatatlanul legnagyobb erénye a karakterek párosításában rejlik, valamint abban, hogy bármikor meghalhatnak. Na, nem mintha ez nagy perspektíva lenne nekik, ám nekünk azért érdekes lehet: attól függően, hányan élték túl a viharos éjszakát az iskolában, olyan befejezést nézhetünk meg a játék végén. Természetesen happy endre senki ne számítson, ha csak egyetlen emberünk maradt talpon a végére. Karaktereink mindig egy bizonyos „kiindulási" ponton gyűlnek össze, ide egy billentyű lenyomásával bármikor visszateleportálhatunk - ez rendkívüli hasznossággal bír az izzasztó harcok hevében. Mikor visszahuppanunk, társunkat (és persze „magunkat" is) lecserélhetjük egy másik személyre (elönyös, ha már nagyon le van robbanva, és nincs gyógyítókészletünk), és indulhatunk vissza a rejtélyek megoldására. Közben persze fegyvereket, és egyéb tárgyakat cserélgethetünk közöttük - ez sokszor hasznunkra lesz. A tárgyak közül érdemes megemlíteni a CD-t, melyet csomó helyen találhatunk - ezzel menthetjük ki az aktuális játékállást. Tapasztalatom szerint ebből találunk eleget, tehát nem érdemes spórolni velük. Fontos lehet még a ragasztószalag: ezzel erősíthetjük a lámpát a fegyverekhez. Ha már a lámpánál tartunk: a játék „újabb egyedi" vonása, hogy mikor ellenfeleink porondra lépnek, mindenféle undorító nyálkás cucc kezd el a falakon terjengeni, ennek hatását - és ezzel együtt ellenfeleinket - gyengíthetjük a lámpa fényének turbózásával. Használata melegen ajánlott. Most, hogy már tudjuk, mire számíthatunk, nézzünk egy amolyan értékelésfélét.

Mit jelenthet ez a felirat? Miért kellene kinyissuk a csapot?

A főhős és kísérői bemutatják, hogy milyen messzire ér a kezük

Azt hiszem, ennek csúnyán becsengettek...

Utózöngék...

Tekintve, hogy a t. játékos-társadalomra záduló túlélő horrorok száma már-már ijesztő méreteket öltött, azt hiszem, egy ilyen játékot elég nagy bátorság volt kiadni. Persze vannak benne csúnya szörnyek, néhány fiatal karakter, akikkel az ifjabb játékosok is könnyűszerrel azonosulni tudnak, egy kis misztikum, meg jó adag sötét tónusú kép(zavar), és már készen is vagyunk a legújabb sikerjátékkal. Azt hiszem, ez nem így megy. Az, hogy a történet meglehetősen soványka és izzadságszagú, egy ilyen cuccnál megengedhetetlen - hiszen éppen ez az, ami a képernyő elé láncolja az emberfiát. Ha ehhez hozzávesszük még azt is, hogy a grafika is igen-igen gyengén muzsikál (az ellenfelek, ajjaj...), valamint a fülünket bizergáló valami, amit a készítők hangalátestésnek neveznek - nos már látható, miért találom ezen alkotást kissé túl könnyűsúlyúnak ehhez a kategóriához. Minderre az irányítás teszi fel a koronát. Pontosabban az irányíthatatlanság.

Az eszem megáll, hogy hogyan merik még mindig annyira pofátlanul átportolni a konzolos játékokat anélkül, hogy legalább az irányítást optimalizálnák a PC hardverének megfelelően. Az FPS-ekben megszokott billentyűkkel mozoghatunk, emellett ha futni akarunk, nyomva kell tartanunk a Space-t, valamint ha valami belénk kőt, és szeretnénk agyonlőni, hozzá kell nyomnunk a Shiftet a célzáshoz, ám ha nem jó célpontra fognánk a stukkert, a Backspace-szel nyugodtan váltogathatunk közöttük...Aha. Természetesen emellett célozhatunk manuálisan a kurzorgombokkal (!), és cimboránknak parancsokat osztogathatunk a numerikus billentyűkkel (!!!) - már ha sikerült ennyi idő alatt kinövesztenünk egy harmadik esetleg egy tetszőleges negyedik kezet. Azt már meg sem merem említeni, hogy a lámpát a jobb Ctrl-billentyűvel izzíthatjuk be... Mindazonáltal a gépigénye viszonylag kicsinek mondható, valamint rendelkezik azzal az egészen felhasználóbarát tulajdonsággal, hogy többször újrajátszható - a helyzet tehát nem olyan rossz, egyszerűen csak nem egy új királyt tisztelhetünk a stuff személyében. Horrorrajongóknak ajánlott - szóda-val elmegy, a többiek meg csak próba után fáradjanak a pénztárhoz, vagy a kijárathoz.

Callisto
callisto@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1 GHz-es processzor, 256 Mb RAM, 32 Mb videokártya, 4 Gb HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Kellett vajon ez nekünk?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | THE SUFFERING - **80%** | SILENT HILL 3 - **92%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- + Többször újrajátszható
- + Kis gépigény
- − Idétlen karakterek
- − Gyenge történet
- − Borzalmas ellenfelek

76%

INFO DARKWORKS | UBISOFT | WWW.COLDFEARGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Akkor most átkapcsolok Barbie kereső irányzékra...

Tudod, valahogy nem így képzeltem el, a harmadik típusú találkozást...

COLD FEAR

Zimbes-zombis kalandtúra a Bering-tengeren, az Ubisoft és a Darkworks szerint!

Feltételezem, nem mindenki csap a homlokára, hogy „bizony, én ezt a fejlesztőgárdát ismerem"! Nem is hibáztatok érte senkit, ugyanis a Darkworks eddig nem mozgott túl otthonosan a PC-s körökben. Ha be szeretném mutatni az 50 alkalmazottat foglalkoztató francia csapatot, akkor valahol az Alone In The Dark 4: The New Nightmare környékén kezdenem el a mesémet. Elkészítették a fent említett játék különböző változatait (konkrétan a PlayStation-ös, Dreamcast-es, és Gameboy Coloros verziókat), majd úgy gondolták, hogy a Spiral House kiválóan elkészítheti a PC-s portot. Mekkorát tévedtek! Már konzolon sem volt egy nagy ereszték az Alone In The Dark negyedik epizódja, de az átirattal megbízott csapatnak még sikerült rontania is egy nagy fokkal a produktum minőségén. A felbontás elegánsan 640x480-ra lett bebetonozva (mindez 2001-ben történt, amikor már Splinter Cell-t és Max Payne-t játszottunk nagyfelbontásban!!), az irányítás szépen el lett rontva, és akkor még megkaptuk a konzolos verziók originál defektusait is.

Nna, most mehetek le a földszintre, megkeresni a sisakját...

A fenti kis bevezetővel nem szándékoztam elvenni senki kedvét a Cold Fear-től, éppen ellenkezőleg: szeretném, ha összehasonlítási alapként tekintenénk rá. Azóta eltelt szűk négy esztendő (a Darkworks szempontjából négy szűk esztendő), és bizony a dolgok megváltoztak. Nem győzöm hangoztatni, hogy mára az Ubisoft neve számomra szorosan összefonódott a minőséggel, és a játékélmény maximalizálásával. Brothers in Arms, Splinter Cell - Chaos Theory, Myst IV, és még sorolhatnám. Mostanában olyan termékekkel kényeztetnek el minket, hogy komolyan fontolóra vettem egy közepes méretű szobai oltár emelését a nyugati falra, közvetlenül az ágy mellé.

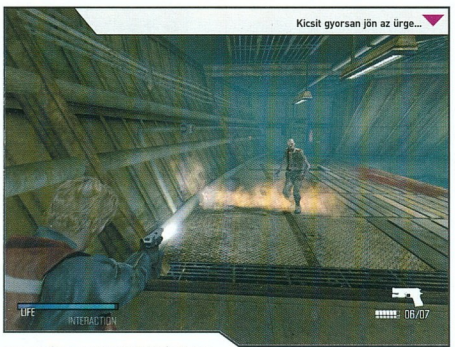
Tom Hansen, aki az amerikai parti őrség szolgálatában áll már akkor tudta, hogy ez nehéz nap lesz, mikor meglátta az első időjárás-jelentéseket: a térséget masszív, elementáris erejű tengeri vihar igyekszik bekebelezni. Ezt talán még átvészelné a csapat, de hamarosan a tajtékzó hullámok közepette át kell evickélniük egy rejtélyekbe burkolózó orosz bálnavadászhajóra!

Pontosan itt kerül a kezünkbe Tom Hansen irányítása, így rögtön neki is kezdhetünk a számos rejtély felderítésének. Mivel a hajó a nyílt tengeren hányódik, így ez az irányításra is gyakran kihat. A fedélzeten bóklászva könnyen a falhoz csaphat minket egy-egy betörő hullám, ami bizony az életerőnkből komoly falatokat csíp le. A mozgásunkra is kihat a folyamatos dülöngélés, szóval, aki hajlamos a tengeribetegségre, az a játék előtt vegye be a gyógyszerét, mert itt bizony kemény terep vár rá.

A Cold Fear-ben 3rd person nézőpontból irányíthatjuk a főhőst, amivel nem is lenne baj, de a félig rögzített kamera néha képes komoly fejfájásokat okozni. Tulajdonképpen csak a ritkábban előforduló, nagyobb méretű terepeken érdemes ebből a perspektívából irányítani Tomot.

A szűkebb helyeken, folyosókon, érdemesebb átkapcsolni a Splinter Cellből már ismert „jobb váll fölött a kamera" célzó üzemmódra. Ez nem csak azért hasznos, mert ilyenkor az egérrel kényünkre-kedvünkre néze-

lődhetünk, hanem mert ilyenkor rögtön válaszolni tudunk egy hirtelen támadásra. Nem szeretnék senkit sem ijesztgetni, de a klausztrofóbiás hangulatot teremtő hajófolyosókon bizony rengetegszer kapunk váratlanul egy-két zombit a nyakunkba.
Az első háromnegyed órában nagyon idegesített, hogy ezek az „élőhalott" szörnyetegek nem halnak meg, csak akkor, ha a fejüket éri végzetes sérülés. Mivel folyamatosan, és elég gyorsan élik ki helyváltoztatási kényszerüket, ezért menet közben nem is olyan könnyű egy fejlövést bevinni nekik. Ez, és az én közepes fokú bénázásom oda vezetett, hogy igen hamar kifogytam a lőszerből. Nem árt pontos célzással spórolni a skulókon. Ez tényleg nem könnyű, de mindenképpen javallott. Amennyiben nem sikerül egy headshottal leterítenünk a monsztert, úgy két-három testlövéssel a földre küldhetjük. Ilyenkor kell nekik 4-5 másodperc, míg újra lábra állnak, bár ezt megelőzhetjük úgy is, hogy föléjük sétálunk, és szabvány tengerészbakancsunkkal egy határozott taposási műveletet végzünk el az élőhalott lény fején. Persze a csúfságokkal vívott harc nem merül ki enyniyben, megtalálható egy raklap erősebb fegyver is, melyekkel játszi könnyedséggel küldhetjük át a szörnyetegeket azokra a bizonyos örök paramezőkre. Amennyiben még ez sem lenne elég, úgy a készítők telepottek interaktív tereptárgyakkal a hajó minden zegét-zugát, melyeket aktívan felhasználhatunk a zombik likvidálására. Ezeket általában egy-egy célzott lövéssel aktiválhatjuk, és a hatás általában halálos. Ide tartozik a szétlőhető üzemanyaghordó, a vízbe lógó biztosítéktábla, a különféle gázszelepek, poroltók és egyéb nyalánkságok. Kösse fel az alsóneműt minden enemy!
A játék teléig összesen ötfajta ellenséggel találkozunk mindössze, ami elégnek is tűnhetne, ha ebből 2-2 nem lenne szinte tökéletesen ugyanaz.
Már kezdett rossz véleményem kialakulni, de mikor átértem az olajfúró-toronyra, szinte megduplázódott az életünkre törő förmedvények fajtáinak száma. Ezek a félemberi és egy másik, abnormális lét határmezsgyéjén egyensúlyozó teremtmények igen rejtélyesek - és gusztustalanok is. A klisékkel teletűzdelt véres történetből minden kiderül, és bár a fordulatok kiszámíthatóak a rutinosabb rettegők számára, mégsem mondanám azt, hogy a cselekmény egy laza survival-horror-kaland játékhoz kevésnek bizonyulna. Rengeteg szer előfordult már, hogy egy multiplatform játék - finoman szólva - nem rendelkezett kiemelkedően jó grafikával, mert a legszerényebb teljesítményű platformhoz lőtték be az engine-t. Szerencsére ha egy 20 centis madzaggal lenne összekötve a két bokája. A program mentségére legyen mondva, hogy nem sűrűn fogjuk Tom lábát nézegetni, mert legtöbbször célzó, vagy sprintelő módban fogunk a hajón mozogni, és ezek a mozdulatok szerencsére normálisan kerültek animálásra.



mostanában egyre több kivétellel találkoztam, rögtön példának elő is szedem a gyönyörűre sikerült Splinter Cell: Chaos Theory-t. Ez PC-n és Xbox-on kifogástalan grafikával tárult szemeink elé, míg Gamecube-on és Playstation 2-n csak sokkal visszafogottabb látványvilág, és teljesítménykímélőbbre átdolgozott pályadesign került a lemezekre. Összeteszem a két kezem, hogy a Cold Fear, hasonlóan a Chaos Theory-hez, gyönyörű grafikát kapott a PC-s portjához. A hajó fedélzetén kolbászolva a tomboló vihar vízcseppjei gusztusosan gördülnek le a kamera lencséjén, vagy ha szűkebb helyiségben, közelről viszünk be egy fejlövést valamelyik mutánsnak, akkor a vércseppek is hasonlóan csordogálnak alá a monitorunk „belsején".
Ez furcsának tűnhet első hallásra, de nagyon jó minőség párosul az effektekhez, így nagyban hozzájárulnak a „atyaég, tényleg ott vagyok!"-érzés előcsalogatásához. A kinti részek fenomenálisak, a belteri design pedig tényleg annyira élethű, hogy már-már klauszrofóbiás érzések kerülgetnek egy hosszabb belső sétát követően.
A szép grafikához a főhős nagyon amatőr animálása társul. Tom Hansen körülbelül úgy tipeg, mint az egész audio-hóbelevancot lemossa a színről a fantasztikus zene! Mindig illeszkedik a történésekhez, méghozzá valami mesteri pontossággal. Mintha egy hús-vér zenei szerkesztő csücsülne mögöttünk, aki mindig a megfelelő, dinamikus dallamokat vágná be annak megfelelően, hogy hol vagyunk, és mit csinálunk éppen! Bravó, ezért mindenképpen jár egy férfias vállveregetés a srácoknak!
A Cold Fear nagyon jó játék is lehetett volna, ha nem lenne egy olyan negatívum, amelyen nem nagyon tudom túltenni magam: nagyon rövid. Körülbelül nyolc óra szükséges a teljes végigjátszáshoz, ami például a K.O.T.O.R. II 40-60 órájához képest nevetségesen kevés. A másik negatívum, hogy szinte semmi nem ösztönöz egy másodszori végigjátszásra. Egy feladatot csak egyféleképp lehet megoldani, így másodszorra is pontosan ugyanolyan lesz a játék, mint legelőször.
Mindent összevetve a Darkworks határozottan fejlődött az Alone In The Dark 4 óta, így a Cold Fear egy masszív, jó kvalitásokkal rendelkező, ámde nagyon rövid programmá vált. Amennyiben a francia csapat játékról-játékra ilyen mértékű fejlődést képes felmutatni, úgy alig várom már a következő munkájukat!

Dante
dante@pc.games.hu

Mindenképpen meg kell említenem, hogy a Cold Fear ügyesen kivitelezett játékmenetéhez, szép grafikájához, és szerényebb karakter animációjához kiváló hanghatások párosulnak! A környezet, a fegyverek, a lépések mind-mind tökéletes hangon szólalnak meg, ám

FEGYVERTÁR

.45 Caliber Pistol
Ezzel a zseblámpával és lézerirányzékkal felszerelt .45-ös kaliberű pisztollyal vágunk neki a komoly rejtélyeket boncolgató küldetésnek. Egy tárba 7 lőszer fér el, és összesen 42 töltényt cipelhetünk magunkkal ehhez a fegyverhez. Tüzelési sebessége nem túl gyors, így több ellenséget egyszerre nem tudunk vele leteríteni.

AK-47
Mindenki, aki játszott például a Counter-Strike-kal, az tökéletesen ismeri a gyönyörű Kalasnyikovot. Öt darab tárat hurcolhatunk magunkkal, melyekbe egyenként 30 töltény fér el. Zseblámpa nem, de lézerirányzék található a fegyveren, így sötétben leszünk kénytelenek nagy sebességgel köpködni a golyókat.

M39 Grenade Launcher
Sem lézer, sem lámpa nincs a fegyveren, és valójában egyáltalán nem veszszük majd túl sok hasznát ennek a drágaságnak. Kicsi a pukk, és nehéz vele célozni. Akkor használjuk, ha musáj.

Speargun
Ebben a lézerirányzékkal felturbózott szigonypuskában érdekes lövedékek rejlenek! Ezek becsapódáskor mutáns-csalogató feromonokat engednek ki a levegőbe, így könnyen -mondjuk - egy benzineshordó köré csalogathatjuk a gonoszságokat. Mindezek után már csak egy lövés, és mindenkinek sanyi.

Shotgun
Szinte alig jut eszembe olyan akciójáték, amelyben ne szerepelt volna a jó öreg, sokat bizonyított shotgun. Mint mindig, most is csak közelről elsütve hatásos ez a fegyver (de akkor nagyon), így lézerirányzékot és zseblámpát sem kapunk hozzá szériatartozékként.

Flamethrower
Ez a gyönyörűséges lángszóró akár jó dolog is lehetne, de egyrészt az ellenfél meggyújtva még mindig támadóképes, másrészt pedig az elégett mutánstól már nem vehetünk fel semmi hasznos dolgot (lőszer, health pack), mivel ezek vele együtt elégnek.

HK-MP5 SMG
Na, ez már valami. Lézerirányzék és lámpa is szépen fel lett erősítve erre a mini ítélethirdetőre. Legalább olyan erős, mint a Kalasnyikov, de gyorsabban köpködi a golyókat magából, és szebben is szól! A célzásra fokozottan kell ügyelni, mert a magunkkal cipelhető 125 töltényt igen hamar elpocsékolhatjuk!

MINIMUM CONFIG: Win 2000/XP, DirectX 9c, 1Ghz PIII, 256 MB RAM, 64MB VGA, DVD-ROM, 2.2 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A történetírók, vagy a kreatív döntéshozók miatt lett ilyen rövid a játék?

DVD: Demó, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | SILENT HILL 4 - THE ROOM - 82% | THE THING - 80%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **8** ÓRA

- Kiváló grafika
- Izgalmas helyszínek
- Nagyszerű hangok
- Nagyon rövid
- Gyenge karakter-animáció

79%

INFO MICROIDS | MC2 - MICROIDS | WWW.STILLLIFE-GAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

- És a kényes helyeken nem túl fájdalmas ez a tetoválás?
- Az utolsó kuncsaftom sem panaszkodott...

Te is a tetováló szalonba vársz?

STILL LIFE

Itt van álmatlan éjszakáid okozója!

Lapunk idei első, 2005/1-es számában számoltunk be részletesebben is a Post Mortem és Syberia játékok készítőjének új játékötletéről, a Still Life-ról. Akkor még bizakodóan tekintettünk a megjelenés távolba vesző időpontjára, hiszen jó pár hónap állt még a Montrealban székelő fejlesztők rendelkezésre, hogy véglegesre csiszolják a már akkor is igen megnyerően dombornító kompozíciót. Ügynökeink közbenjárásával (és a Microids sajtófőnökének megfizethetetlen segítőkészségének köszönhetően) már a múlt hónap során megszereztük a két CD-nyi helyen terpeszkedő végleges változatot, úgyhogy volt időnk arra, hogy alaposabban is kielemezzük a végterméket (a játékhoz készítettünk egy részletes végigjátszást is, ezt a már az újságárusoknál is kapható 2005/2-es CD Games-ben olvashatjátok el). Ezen tapasztalatainkat osztjuk meg most veletek, amennyiben velünk tartotok a következő két oldalon.

A Still Life stílus-meghatározásakor nem vagyunk nehéz helyzetben: a képernyőre pillantva egyből észrevehetjük az egérkurzort, valamint a karaktert, akit irányítani fogunk - így nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy egy egérvezérelt kalandjátékról beszélünk. Külön plusz azonban, hogy a játék támogatja a billentyűzetes irányítási formát is, így akinek a rágcsáló használatához valamilyen oknál fogva nem fűlne a foga, az képes lesz a klaviatúra igénybevételével is koordinálni az irányítható szereplők mozgását.

És ekkor Joe váratlanul belesétált a légyfogó papírba

Nem, a többes szám említése valóban nem elírás, hiszen a játék több szereplő irányítását is lehetővé teszi számunkra: a fejezetek között felváltva hol egy férfi, hol pedig egy női karaktert kell patronálnunk egy furcsa sorozatgyilkossági ügy felgöngyölítéséhez. Egyrészt magunkra ölthetjük a kalandozásainkat megindító chicagói FBI-ügynök, a napjainkban élő, vagány és modern gondolkodású Victoria McPherson szerepét, másrészt családi emlékeinek felelevenítésével a cirka 75 évvel korábban magánnyomozóként tevékenykedő nagyapját, Gus-t is istápolhatjuk a festői szépségű Prágában. A történet középpontjában egyébiránt az a karácsony előtti gyilkosságsorozat áll, mely különös kegyetlenséggel elkövetett, csonkításos gyilkosságokat takar - bármilyen összefüggés, indíték és gyanúsított nélkül. A Victoriával elkezdett nyomo-

UBI SOFT AKVIZÍCIÓ

Tovább folytatódik a hányattatott sorsú Microids sorsa. Mint ismeretes: az 1985-ben alapított cég először csak Franciaországban, majd Kanadában is fejlesztőstúdiót nyitott, melyeket végül hiába működtetett tovább kiadóvállalatként is, 2003-ra a megszűnés szélére sodródott. Az MC2 tőkecsoportosulás segítségével menekült meg a totális enyészettől, amelynek köszönhetően folytatódhattak a még függőben lévő játékaik fejlesztései (így készülhetett el többek között a Still Life is). Ám, hogy ne legyen ilyen egyszerű a történet, az újabb csavart a UbiSoft szolgáltatta: március másodikával nyilvánosságra hozták azt a megállapodást, melynek értelmében a francia kiadóvállalat montreali divíziójába olvasztja az 50 lelket számláló kanadai Microids-fejlesztőbázist. A szellemi tulajdon, és a futó játékfejlesztések továbbra is az MC2-Microids kezelésében maradnak, ám azokat fizikailag már csak Franciaországban tudják majd megvalósítani, mert Montrealban már UbiSoft alkalmazottként tengetik mindennapjaikat a Microids volt munkatársai. A megállapodás pénzügyi részleteit ugyan nem tették közzé, de biztos vagyok benne, hogy mindkét vállalat nagyon jól járt az üzlettel.

zás így csakhamar vakvágányra fut, míg kezünkbe nem kerül nagyapánk, Gus McPherson korábbi, lezáratlan ügye, melyben a hasonló módon elkövetett prostituált-gyilkosságok miatt kezdett nyomozásba. A készítők nem is tagadják: Hasfelmetsző Jack legendáját vették alapul, a meglehetősen misztikus, és mindmáig vitatott gyilkosági ügyekből merítettek ihletet a sztorihoz. Persze megijedni nem kell, a Still Life nem feldolgozása a még mindig tisztázatlan körülményekkel bíró angol gyilkosságsorozatnak - csupán egy kis részét képezi ez az ötlet a történetnek (főképp a prostituáltak kapcsán). A játék jóval szerteágazóbb és sokszínűbb lett annál (az idea modern továbbgondolására, valamint aktualizálására jó példa, amikor Victoriával át kell vizsgálnunk egy szadomazo-klubot, valahol a játék vége felé).

Az egyszemélyes performance sikertelensége nem szegte kedvét...

Játék közben több dolog is szemébe ötölhet a figyelmesebb játékosoknak, például akár az is, hogy a Still Life meglehetősen sokban hasonlít fiatalabbik testvérére, a Syberiára. Ez azonban nem a véletlen műve, hiszen a játék motorja azon a Virtools rendszeren alapul, amelyet már a Syberia első és második részében is megcsodálhattunk. Ezt a látványt azonban olyan, nem elhanyagolható kiegészítésekkel fokozták a készítők, mint például a dialógus, a tárgylistarendszer teljes megújítása, vagy a hátterek grafikai tudásának továbbfejlesztése. Ha sorban megyünk az újításokon, akkor elsőként a párbeszédek közben belépő új lehetőséget vehetjük szemügyre, amelynek segítségével egy-egy szereplőnél mélyebb, illetve felületesebb diskurzust választhatunk. Sajnálatos módon a történet nem annyira interaktív, mint amennyire szeretnénk: alternatív befejezés és melléktörténeti szál akkor sem alakul ki, ha minden mellékszereplőnél a részletes társalgási módot választjuk... Így a felkínált opció tulajdonképpen ki is merül annyiban, hogy egy párbeszéd kitér-e a történet szempontjából lényegtelen, ámde szórakoztatóbb dolgokra, vagy szolgaian halad a fő történeti szál mentén, „sallang" nélkül. Az inventory-nál már számottevőbb evolúciót tapasztalhatunk: teljes képernyőssé avanzsált a tárgylista, és megjelenik két új funkció is, a tárgyvizsgálat, valamint a kombináció. Ezek nem csupán díszgombok lettek a képernyőn, hanem a továbbjutás érdekében nem egyszer kell majd használnunk őket. A Syberia első részében tapasztalt statikus hátterek talán a sorozat legnagyobb bakijaként maradhattak meg emlékeink, nyomát sem találhatjuk a Still Life-ban. Élő, organikus, és csodálatos tájakon át ível a nyomozás - az apró háttérmotívumok aprólékos kidolgozása hangsúlyozza a kép homogenitását (gomolygó köd egy prágai folyóparton, betűző nap egy vonat bedeszkázott ablakrésein át, valós idejű árnyékok és tükröződések a karaktereken és a hátereken, stb.).

Itt vér folyt... talán a csövekből?

Érdemes olvasgatni a játék főszereplői által készített naplóbejegyzéseket, hiszen a párbeszédek mellett Victoria és Gus saját szavaival is összefoglalja, hogyan áll az ügyről alkotott véleménye, illetve milyen belső érzések kavarognak bennük az addig történtekkel kapcsolatban. Ez az összefoglalás tökéletes támpontként szolgálhat a történet értelmezéséhez, és megértéséhez (a menüből amúgy az addig elhangzott összes párbeszéd visszaolvasható).

A Still Life, bár igen hízelgő képet mutat magáról, mégsem maradt több, mint profi iparosmunka. Sajnos számos kezelési fogyatékosság is mutatkozik, és látszik, hogy nem érett össze igazán az az elképzelés, amelyet a játék tervezési fázisában még oly hatékonyan prezentáltak a dizájner urak. Így a kiváló helyett csak egy erős jót érdemel az idei tavasz első komolyabb kalandjátéka... Sajnálom, mert nagy várakozással tekintettem a játék elé, és részben ugyan be is váltotta a hozzá fűzött reményeimet (rendkívül jól megkomponált és felvezetett változatos fejtörők, grafikai brillírozások, stb.), de mindez nem tudott elég lenni ahhoz, hogy úgy elvarázsoljon, és levegyen a lábamról, mint tette azt a Syberia 4 évvel ezelőtt. Igaz, az egy másik világ, és másik történet, de a mérce túlságosan is magasan volt ahhoz, hogy a Still Life rezgés nélkül átvigye a lécet. Akinek bejönnek a durva, naturális események, napjaink rideg, puszta valósága, és szereti a kalandjátékokat, az biztosan nem fog csalódni a Still Life-ban sem - kár, hogy egyéjszakás kaland, és nem hosszú távú kapcsolat lesz csak belőle...

Bagó Péter
bp@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: PIII 500 Mhz, DirectX 8 kompatibilis 16 VRAM-os videókártya, 128 MB RAM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A történetírók, vagy a kreatív döntéshozók miatt lett ilyen rövid a játék?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | BROKEN SWORD 3 - 90% | SYBERIA - 94%
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **24** ÓRA

- Vizuális mámor
- Karakterirányítás
- Logikai feladványok
- Zavaros történet
- Jó grafikához erőgép kell

87%

SILENT HUNTER III 82

BEMUTATÓK

79 TOCA RACE DRIVER 3

A Codemasters nyughatatlan programozóinak olybá tűnik semmi sem elég; jóvoltukból az év végén immár trilógiává bővülő TOCA Race Driver széria soron következő részébe több mint 35 különböző motorsport versenykategória fog helyet kapni. A brit „bőségkosár" tartalmi elemei: több licenszelt versenyautó, több hiteles versenypálya, és több adaptált Championship mint amennyit a TOCA Race Driver 2-ből már ismerhettek.

80 SCAR: SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Az olaszok nem csak a Ferrarira, a Lamborghinire és a Bugattira büszkék, létezik egy mindenki számára elérhető autólegenda is, a neve Alfa Romeo. Hála a modern technológiának és a játékiparnak, virtuálisan átélhetjük egy Alfa vezetésének élményét még a vásárlás előtt. Bár ha egy 30-40 éves típust szemeltünk ki, nehéz dolgunk lesz, elég sovány az autókereskedések kínálata ilyen téren.

81 WORLD RACING 2

Akinek nem volt elég az összes valamirevaló Mercivel végigrongyolni a világ legszebb tájain, annak étvágyát csillapítandó ezúttal több márkával találkozhatunk. A játékmenet ugyan kommersz irányba változott, de ismerve az elődöt, valószínűleg ezúttal is lehetőségünk lesz „autósműsorosat" játszani esős Vasárnapokon. Akit még az új autók sem izgatnak fel, annak ott a játék saját fotómodellje, a szépséges Isabelle.

LEÍRÁSOK

82 SILENT HUNTER III - 90%

A Silent Hunter sorozat nem is olyan sokára jubilál: jövőre lesz 10 éve, hogy megjelent az első része a játéknak. Akkoriban sem öntötték el a piacot a tengeralattjáró-szimulátorok, és igazából csak egyetlen vetélytársa akadt - a méltán híres Aces of the Deep. A harmadik résznek nincsenek ilyen problémái: konkurens híján kategóriájának legjobbja.

84 CHAMPIONSHIP MANAGER 5 - 69%

Aki valaha is komolyabban foglalkozott manager-játékokkal, annak nem kell bemutatni a Championship Manager nevet, hiszen a műfaj koronázatlan királya majd' több mint egy évtizede dobogtatja meg sokszázezer ember szívét. A Sport Interactive és az Eidos közös produkciója mindeddig a létező legkomplexebb és legjobban megvalósított darabja volt a stílusnak, ám most sem tartottak örökké a boldog békeidők, hiszen a két csapat hosszas viták után szakított egymással, s míg SI-ék a Sega biztos szárnyai alá költöztek, addig az Eidos egy újonc társulatra osztotta a legenda nevének további fényezését. A helyzet azonban kicsit bonyolulttá is vált ezáltal, mivel a név és a kezelőfelület joga a kiadónál, a hatalmas - évek óta frissítgetett - adatbázis és néhány egyéb részlet a fejlesztőnél maradt.. Ők teljesítették is az elvárásokat, hiszen új néven a régi minőséghez hasonlatos darabot kaptunk a Football Manager személyében, immár több mint fél éve, még a Beautiful Games projektje még csak most debütál a nagyközönség előtt. Lássuk, milyen sikerrel...

SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- X3: Reunion
- Panzer Elite
- Madden NFL 2006
- 187 Ride or Die
- TOCA Race Driver 3
- NFS Most Wanted
- Silent Hunter 4
- Smash Up Derby
- Crashday
- Combat Flight Simulator 4

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Cycling Manager 5
- MotoGP: Ultimate Racing Technology 3
- Customplay Golf
- NHL E. Hockey Manager
- Universal Combat: A World Apart
- Juiced
- SCAR
- IHRA Professional Drag Racing 2005
- World Snooker Championship
- Trackmania Sunrise

A MÚLT - TOPLISTA

- 1. Pro Evolution Soccer 4
- 2. Richard Burns Rally
- 3. Colin McRae Rally 2005
- 4. Fifa 2005
- 5. GTR
- 6. Freelancer
- 7. NFS: Underground 2
- 8. Lock On: Modern Air Combat
- 9. Pacific Fighters
- 10. NHL 2004

Combat Flight Simulator 4	TBA Microsoft	TBA Atari
Crashday	TBA City Interactive	2006/Q1 UbiSoft
Smash Up Derby	TBA Atari	2005/Q4 Electronic Arts
Silent Hunter 4	2005/Q4 Codemasters	2005/Q3 UbiSoft
NFS Most Wanted	2005/Q4 Electronic Arts	2005/Q3 Electronic Arts
TOCA Race Driver 3	2005/Q3 UbiSoft	2005/Q3 Electronic Arts
187 Ride or Die	2005/Q3 Electronic Arts	2005/11 JoWood
Madden NFL 2006	2005/09 Deep Silver	2005/09 Deep Silver
Panzer Elite	2005/06 THQ	2005/06 THQ
X3: Reunion	2005/06 TBA	2005/06 TBA
Cycling Manager 5	2005/06 Fusion Labs	2005/06 Fusion Labs
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	2005/05 Sega	2005/05 Sega
Customplay Golf	2005/05 Dreamcatcher	2005/05 Dreamcatcher
NHL E. Hockey Manager	2005/05 Black Bean Games	2005/05 Black Bean Games
Universal Combat: A World Apart	2005/05 THQ	2005/05 THQ
Juiced	2005/04 Bethesda	2005/04 Bethesda
SCAR	2005/04 Sega	2005/04 Sega
IHRA Professional Drag Racing 2005	2005/04 Digital Jesters	2005/04 Digital Jesters
World Snooker Championship	2005/04 Sega	2005/04 Sega
Trackmania Sunrise	2005/04 Digital Jesters	2005/04 Digital Jesters
10. NHL 2004	Electronic Arts	Electronic Arts
9. Pacific Fighters	UbiSoft	UbiSoft
8. Lock On: Modern Air Combat	Electronic Arts	Electronic Arts
7. NFS: Underground 2	UbiSoft	UbiSoft
6. Freelancer	Microsoft	Microsoft
5. GTR	10tacle Studios	10tacle Studios
4. Fifa 2005	Electronic Arts	Electronic Arts
3. Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Codemasters
2. Richard Burns Rally	Electronic Arts	Electronic Arts
1. Pro Evolution Soccer 4	Konami	Konami
	SCi	SCi

INFO CODEMASTERS | CODEMASTERS | HTTP://WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3 | 2005. IV. NEGYEDÉV

Lehet, hogy új motort kell berakni a következő futamra?

TOCA RACE DRIVER 3

A Codemasters műhelyében újra a fékpadoké a főszerep.

Mit szólsz egy olyan autószimulátorhoz, amelyben egyaránt versenyezhetsz ralikocsikkal, Forma 1000-es autócsodákkal, a legmenőbb európai és japán túrakocsikkal, nem is beszélve az ausztrál V8 Supercars bajnokság autóiról? Egy játékban ennyi minden egyszerre, vajon túl sok, vagy túl kevés? Nos, a Codemasters fejlesztői úgy vélik, a sikerhez ennyi éppen elég, így a TOCA Race Driver széria folytatásaként az év végén megjelenő autósportszimulátor játéksorozatuk harmadik részében már nem kevesebb, mint 35 különböző versenytípus lesz játszható.

Terminal Damage Engine

A fejlesztők hangsúlyozottan figyelembe vették az előző részek kapcsán megfogalmazott vásárlói kritikákat, így a soron következő részben minden eddiginél részletesebb törésmodellezésre számíthatnak a játékosok. Az újítások terén talán a legfontosabb az lesz, hogy a TOCA Race Driver 3. visszanyúl a kezdetekhez, újra igazi szimulátoros versenyélményt (az előző két rész vitathatatlanul arcade stílusú volt) kíván adni a felhasználóknak. A szimulációs hatás komolyságát az adja, hogy a játékban alkalmazott rutin alapjait a cég a Colin McRae Rally 05-ből vette át. A saját fejlesztésű Terminal Damage Engine legújabb változatának hála, a játékban minden eddiginél (beleértve a CMR szériát is) részletesebb törésmodellezésre nyílik lehetőség. A sérülések nemcsak számukban, hanem minőségükben is fejlettebbek lesznek az eddigieknél. A törések ki fognak hatni a menetteljesítményre és az irányíthatóságra, melyek egységét tovább fogja bonyolítani, hogy számolnunk kell majd a játékban a benzintank fogyásából eredő megváltozott súlyelosztásra, vagy a melegedő abroncsok tapadásváltozására. A TOCA Race Driver 3-ban egy túlmelegedett motor el is fog füstölni, és ugye senki nem gondolta komolyan, hogy egy gumidefekt után még száguldozhat egy raliversenyen! A menetfizika valóságosabbá tétele mellett a játék megkapta a cég sportrészlege által fejlesztett legújabb grafikai engine-t is, melynek képességeit a fejlesztők az utolsó porcikáig ki fogják aknázni. Ennek ismeretében szinte már most bizonyos, hogy a TOCA Race Driver 3 minden látványossága csak napjaink valamelyik 3D-csúcskártyájának segítségével lesz élvezhető felhőtlenül, a kiadásig azonban még egy bő fél év van hátra, így van még időnk a Codemasters kihívására felkészülni.

Pro-Career

A harmadik részben megjelenik egy új logikára épített kampánymód, a Pro-Career, mely 8 (GT; Off-Road; Touring Cars; Historic; Open Wheel; Rally; Oval) ismert autósportban lesz játszható. A főtípusokon belül a cél mindig a kategóriavezető bajnokság elsőségének megszerzése lesz. Például az Open Wheel kampányban először csak gokartozni tudunk, de ha teljesítjük csapatunk elvárásait, a következő idényben már a Formula BMW versenyeken is részt vehetünk, ha itt is jeleskedünk, vár ránk az újabb szerződés a Formula 3000-be, ahonnan már csak rajtunk fog múlni, hogy végül továbbjutunk-e egy BMW Williams F1 volánja mögé.

Aki sokat markol…

Áttekintve az eddig megismerteket elmondhatom, hogy a Codemasters a TOCA Race Driver 3-mal nagyon bevállalta magát; a népszerű motorsportok ilyen nagy számban egyetlen játékba történő integrálása már önmagában figyelemreméltó lesz. Ha az alkalmazásban a bőséges választék mellé az ígéretekhez híven valóban társulni fog a korrekt megjelenítés és menetfizika is, a magam részéről már most biztos, hogy tapsolni fogok. Ha mégsem jön össze minden vállalás, újra beigazolódik majd a mondás; „aki sokat markol, keveset fog".

C5
cyber5@pc.games.hu

TRD SZÉRIA

Cím	Megjelenés	Autók	Pályák	Championship
ToCa Race Driver	2003. március 28.	42	38	13
ToCa Race Driver 2.	2004. április 23.	35	48	33
ToCa Race Driver 3.	2005. IV. negyedév	45	50	40

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni.
MIBEN LESZ MÁS: Minden eddig ismertnél komplexebb autósport-játék, újszerű kampánymóddal.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Szimulátorosabb
- Több pálya
- Kampánymód

INFO MILESTONE | BLACK BEAN | WWW.MILESTONE.IT/ENG/SCAR/SCAR.HTML | 2005. TAVASZ

... és akkor az egyik Alfa 147-es lenyomta a másikat ...

SCAR „SQUADRA CORSE ALFA ROMEO"

Nem minden Ferrari, ami olasz...

Azoknak, akik szeretik a gyors autókat, de a városi utcák helyett inkább a versenypályákat preferálják, akik szeretik a sebességet, de sok nekik a Forma 1, akik szeretik az olasz járgányokat, de a Ferrarit túl kényelmetlennek találják, jó hír, hogy hamarosan itt a SCAR, egy játék, amelyben szinte az összes Alfa Romeo típust nyúzhatjuk majd Olaszország legszebb vidékein. A fejlesztő az olasz Milestone csapata, akik alkottak már pár maradandó darabot a játékiparban, úgy, mint a Screamer sorozat, a Superbike sorozat vagy az Xbox-exkluzív Racing Evoluzione. Tapasztalatuk tehát nyilván van, és elég széleskörű, bár ez manapság már nem sokat jelent.

A hivatalos honlapról letölthető teaser-videó láttán arra gondoltam, hogy „na végre, itt egy jónak ígérkező autós játék, vajon mivel rontják el?". Hamarosan meg is találtam a választ, de erről később. Maradjunk egy kicsit a videónál! Grafikailag bőségesen ki leszünk szolgálva, az autók, a pályák és a környezet kidolgozása tökéletes. Fizikailag így kívülről nézve szintén minden rendben, sőt, egyes jelenetekben határozottan komoly rugózásokat láthatunk, ami azt mutatja, hogy az autóknak lesz súlyuk, és talán a felfüggesztések viselkedésének szimulálására sem egyetlen egyszerű algoritmust írtak a programozók. Belső nézettel sem a képeken, sem a videón nem találkozhatunk, ami elég aggasztó, de természetesen ennek is több oka lehet, nem feltétlenül az, hogy nincs. Persze ha van is, az még mindig lehet használhatatlan, sajnos ez még nem derült ki.

Nem egy egyszerű autósjátékról van itt szó, ugyanis itt is megjelennek a ma egyre divatosabb RPG-elemek. Karakterünk fejlődik, képességpontokat tudunk majd elosztani minden verseny után, és különböző cuccokkal szerelhetjük fel pilótánkat, hogy még okosabb, ügyesebb, szebb legyen. Na ez az, amiről korábban beszéltem... Nem tudom, mennyi értelme van az ilyesminek, nyilván érdekes újítás, de könnyen megeshet, hogy egy amúgy jó képességű szimulátor issza meg a levét. És ez még nem minden. Ha végigfutunk a pilóták képességeinek listáján, megakadhat a szemünk az úgynevezett „Tiger Effect"-en. Ez nem más, mint egy olyan képesség, amelynek segítségével visszafordíthatjuk az időt, és korrigálhatjuk a hibáinkat. No comment. De tényleg... Maga az ötlet, hogy az autó helyett a vezetőt „tuningolhatjuk" nem is lenne butaság, végül is az eredmény valószínűleg ugyanaz, kérdés, hogy ez mennyire lesz hatással a játék hangulatára. A gépi ellenfelek is fejlődnek, tanulnak, változnak, vagyis elvileg nem lesznek unalmasak a versenyek, amelyek alatt Ennio Morricone nagy sikerű darabjainak techno-remixeit élvezhetjük...

Ez lesz az első „CARPG", az első versenyszimulátor RPG-rajongóknak. Merész vállalkozás, de annak ellenére, hogy nem hiszek az ilyen jellegű csodákban, csak a legjobbakat kívánom a fejlesztőknek. Ha nem is ez lesz az a játék, amelyik valóban összehozza a két stílus fanatikusait, de legalább tesz egy lépést ebbe az irányba, ami már önmagában tiszteletre méltó cselekedet.

FREAK
freak@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni.
MIBEN LESZ MÁS: Szerepjátékszerűen fejleszthetjük a versenyzőnket, valamint időutazásra is lesz lehetőségünk.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Grafika, zene
- Fizika
- „Tiger effect"

INFO SYNETIC | THQ | WWW.SYNETIC.DE | 2005. TAVASZ

Szélvédőre csak majd a következő szezonban lesz keret...

WORLD RACING 2

A világ nem elég

Egy sikeres játékot folytatni mindig rizikós vállalkozás, és az esetek többségében bizony be is következik, amitől a játékosok legjobban tartanak: teljes bukás, az eredeti játék hangulata eltűnik, a folytatás csak egy gyenge koppintás, és hiába javult döbbenetes mértékben a grafika, az élmény csak távolról emlékeztet az elődre.
A Synetic mindeddig elég stabil színvonalat képviselt a játékiparban, így a World Racing 2-re várva joggal bizakodhatunk, azonban ha jobban megnézzünk az eddig nyilvánosságra hozott anyagokat, előfordulhat, hogy fura érzésünk támad. Valamiért (na vajon miért?) minden részlet napjaink legdivatosabb stílusára emlékeztet. Konkrétan arra gondolok, hogy nem sok embernek tűnne fel, ha a World Racing 2 néhány artworkjét vagy reklámanyagát elkevernénk a Need For Speed: Underground-család plakátjai között, ami valljuk be, elég ciki. Bögyös csajok, sárkányos matricák és a jó öreg sötétített Golf GTi dupla kályhacsővel... Jogos a kérdés: miért, Istenem, miért????? Természetesen pénzért, de ezen már nem szabad kiakadni, meg kell szokni, el kell fogadni.

Az eddigi trailerek bár látványosak, de egyáltalán nem meggyőzőek (hozzáteszem, az első rész is sokkal nagyobb élmény volt játszva, mint nézve...). Sok szép színes csodaautó száguld őrült tempóban át a városon, erdőn, sivatagon, szikrázva csapódnak egymáshoz, nagyokat borulnak, füstölő gumikkal farolnak és minden bizonnyal hihetetlen jól szól a hifiberendezésük esténként a plaza parkolójában. Az utcai „harcosok" kedvéért még egy húsvér bombázó digitális mása is helyett kapott a játékban, az egyik vezető férfimagazin pályázatán győztes Isabelle személyében. Fiatal, szőke és szó szerint duzzad az egészségtől, azt hiszem, ennél erősebb motiváció nem is kell, hogy nevetsé-ges szintre „optikázzunk" egy amúgy szép autót, na de ha ez kell a sikerhez, akkor félre az esztétikai szempontokkal!
Egy másik bombázó is kelleti majd magát a játékban, egész pontosan a legendás AC Cobra (nem is tudom, melyiket szeressem...). Az AC

A banán köztársaság első széria versenyautóját láthatjuk

Cars elnöke szerint a játék engine-je tökéletesen alkalmas rá, hogy visszaadja az igazi Cobra feelinget. Hát ez bizony jól hangzik, már csak az a kérdés, mennyi ebből a marketing és mennyi a meggyőződés. Arról szinte semmit nem tudunk, mi változott (ha változott valami egyáltalán) a játék fizikájában, irányításában. Természetesen, ha semmi sem változott, az csak jó lehet, mivel a World Racing tökéletes ötvözése volt a még irányítható, szórakoztató, de valósághű szimulációnak. Van azonban egy sejtésem, ugyanis a következő mondat „World Racing 2 will put the fun of driving at centre stage and offer optimised arcade racing characteristics" azt sejteti, hogy oda az a minimális komolyság is, ami eddig megvolt, és a második epizódban jöhet az „őrültködés", vagyis itt is nyertek az arcade rajongók és talán veszítettek valamit a mérsékelten szimulátor-kedvelők. Ami a pályákat illeti, az szerencsére most sem fog senkit hidegen hagyni. Óriási terek a világ legszebb helyeiről mintázva, és egy az előzőnél is nagyobb tesztközpont, minden lehetséges pályatípussal, ebben bizony még mindig a World Racing a legnagyobb.

Én személy szerint kíváncsian, de félve várom a játékot, mert úgy érzem, nem az igazán fontos paramétereket javították, hanem megpróbálták eladhatóbbá tenni. Hmmm-hmmm...

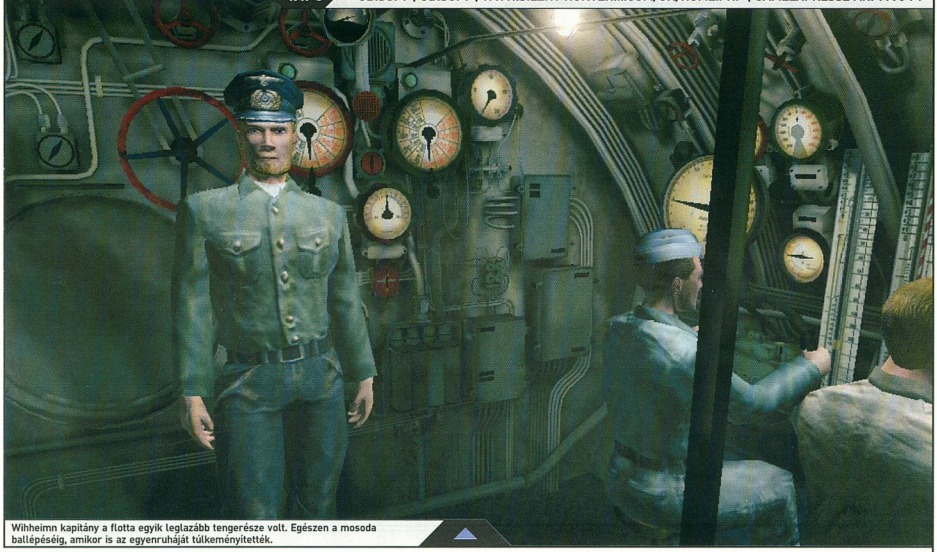
FREAK
freak@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni.
MIBEN LESZ MÁS: Az óriási nyitott terek szabadon bejárhatóak, városi és természetes pályák is vannak.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Grafika, hangok
+ Pályák
− Arcade jelleg

INFO UBISOFT | UBISOFT | WWW.SILENT-HUNTERIII.COM/UK/HOME.PHP | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT



Wilhelmn kapitány a flotta egyik leglazább tengerésze volt. Egészen a mosoda ballépéséig, amikor is az egyenruháját túlkeményítették.

SILENT HUNTER III.

Az acélcápák újra támadnak

Valahol az óceánon…

…térképen G1-gyel volt jelölve az a szektor, ahova éppen igyekeztünk. Kiadtam a parancsot - teljes sebességgel előre. Mikor már csak pár kilométer választott el a célzónától, merülést rendeltem el periszkópmélységig, és így folytattuk utunkat. Nemsokára megérkeztünk a kijelölt helyre, leállítattam a motorokat, nehogy a zajra felfigyeljenek a lokátorok, és várakoztunk. Ez a legroszszabb az egészben. Ülni egy hatalmas acélszörny belsejében, mélyen a tengerszint alatt, szívni az izzadtságszagú levegőt, és közben azon gondolkozni: vajon hazamegyünk erről a küldetésről? Számításaim szerint kb. 10-15 percen belül itt kell lennie az ellenséges konvojnak, és parancsunk értelmében minél több szállítóhajót el kell süllyesztenünk. Természetesen ők is felkészültek: ezek a hajók a konvoj közepén helyezkednek el, így a lehető legnehezebb őket pontosan megtorpedózni, és nagy tapasztalatot igényel - pontosan ez az, amiért minket küldtek erre a misszióra. Éppen azon elmélkedtem, vajon hogyan fogjuk ezt megúszni épp bőrrel, mikor a lokátoros jelentette a konvoj feltűnését a megadott zónában. Jól számítottam: haladási irányukra merőlegesen sikerült megállni, ez biztosítja a legkedvezőbb tüzelési szöget. Középen kiszúrtam egy legalább 500.000 bruttó regisztertonnás dögöt - nem volt nehéz, ez volt a legnagyobb. Már csak ki kellene pöckölni onnan. Bemértem a periszkóppal, a fegyverkezelő beállította a kilövőcsöveket +10 fokos szögben. Homlokom el kezdett gyöngyözni, a fogpiszkáló kettétört a számban, minden idegszálammal az alkalmas pillanatra koncentráltam, amikor kiadhatom a tűzparancsot.

Öt, négy, három, kettő, egy… tűűűz - orditottam, a két torpedó útjára indult. Kb. 50 másodperc volt a becsapódásig, tudtam, hogy azonnal meg kellene fordulnunk és eltűnni a helyszínről, de biztosra akartam menni: meg akartam várni a becsapódást. Perverz mosollyal az arcomon, de feszülten figyeltem. Évtizedes tapasztalataim ezúttal sem hagytak cserben, jól számítottam ki a pályát, közvetlenül a gerincnél, középen találta az első torpedó a szállítót. A második már csak ráduplázott, igazán nem is volt rá szükség. Gyomromba hirtelen görcs állt: azonnal megfordulni - adtam ki a gépésznek az utasításokat. Még fel sem ocsúdhattak a konvojban, hogy mi történt, mi már négy kilométerre voltunk tőlük, emelkedést parancsoltam, majd nyugodtan kisétáltam a még vizes hídra, és elégedetten szemléltem meg a gyönyörű, narancsos-vöröses naplementét…

Acélcápák gyomrában…

Mitagadás, harci szimulátorokból nincsen túlkínálat a mai piacon, pláne nem a tengeralattjárós fajtából - pedig a stílus remek lehetőségeket rejt magában. Ha a készítők jól meg tudják teremteni az idegfeszítő bezártság érzetét, amit egy ilyen járműben átél az ember, hozzádobnak egy jól megalkotott küldetéssorozatot, megfejelik csodás grafikával, akkor már nagyot nem bukhatnak rajta. A Silent Hunterben pontosan ez történt. Itt azt kapjuk, amit elvárnánk egy ilyenfajta játéktól: idegbajos módjára rohangálunk a híd és a rádiószoba között, mindenkivel sakál hangon üvöltözünk, közben merülést rendelünk el, emellett gyorsan ellenőrizzük a hajó sérült részeit - mindez olyan jól megformálja a hangulatot, hogy jobbat már kevésbé képzelhetnénk el.

Kalandjainkba többféleképpen is belekezdhetünk - legelőször azonban melegen ajánlott a Naval Academy kielégítő szintű teljesítése. Itt remekül beletanulhatunk a katonaélet nehézségeibe, persze nem lenne igazi szimulátor egy szimulátor, ha mindent a szánkba rágnának: rengeteg dologra magunknak kell rájönnünk, csak a legfontosabb dolgokat magyarázzák el nekünk. Miután megvagyunk a kiképzéssel, bele is vethetnénk magunkat az online mókába, amely kétségkívül nagy lehetőségeket rejt magában (egyszerre 8 ember játszhatja LAN-on, vagy az Ubi.comon keresztül), ám a SH igazi ütőereje az egyjátékos módban mutatkozik meg. Indulhatunk sima Single Mission-ökben is - itt a valós történelmi helyzeteket néhány fiktívvel keverték össze; Karrier módban - ahol egyesével szedhetjük a tengernaggyá válás lépcsőfokait, valamint

Itt menekül a fickó, aki kinyitotta a csapot!

ha nem lenne kedvünk csatározni, a Museumban nyugtathatjuk torpedóktól jojózó szemgolyóinkat. A karrier mód több képzeletbeli részre lett felosztva: az elején még nem bírnak túl nagy jelentőséggel a tengeralattjárók, így nem is bíznak rájuk túl nagy feladatokat (max. egy-két őrjárat), 1942-ben azonban már kijönnek a VII-es és IX-es típusok, melyek komolyabb küldetéseket is el tudnak végezni, 1943-tól pedig már számottevő haderőként vonulnak fel cápáink - létfontosságú dolgokat kell végrehajtani, komoly konvojokat (huh, micsoda alliteráció) kell az óceán mélyére küldenünk. Ahogy haladunk a karrier módban, és süllyesztjük el az ellenséges hajókat, úgy nő hírnevünk, minek fejében különböző hasznos dolgokat aggathatunk kedvenc tengeralattjárónkra (szonár, különböző torpedók, stb.), ezzel szívünknek sokkal kedvesebbre alakíthatjuk, növelve kötődésünket hozzá - ergo a legközelebbi csatában jobban fogunk vigyázni rá. Ahogy kifutunk az óceánra, csodás látvány tárul a szemünk elé: igaz, hogy többnyire csak a végtelenbe tűnő vizet látjuk, ám az olyan szépen meg van kreálva, hogy csak ámulni lehet rajta! Körülöttünk él a világ, konvojok menetelnek, az ellenséges tengeralattjárók cirkálnak, szabotálnak, mi pedig egyre inkább szükségét érezzük, hogy csak ámulni lehet rajta. Segítségünkre lesz ebben rengeteg fegyver, kezdve a fedélzeti gépágyútól (repcsik ellen), a rakétákon keresztül (ártalmatlan szállítóhajók által nem kedvelt eszköz) a torpedókig (hepciáskodó harci hajók ellen). Az összes fegyver kezelését rábízhatjuk kiváló személyzetünkre (kiknek akár morális állapotukról is információkat kaphatunk), de elvégezhetjük mi magunk is - hiszen nincs is annál nagyobb érzés, mikor hullámtemetőbe rakunk egy böszme nagy anyahajót! A torpedók kezelését külön meg kell tanulni, elég nagy gyakorlatot igényel - figyelembe kell venni a céltól való távolságot, annak sebességét, haladási irányát, torpedónk típusát - szóval nem egyszerű dolog! Természetesen arra is figyelni kell, hogy ne lődözzünk túl sokat mellé, hiszen nem áll rendelkezésünkre végtelen számú töltet - erről fegyverzettisztünknél érdeklődhetünk. Van még megfigyelő embereink, aki a felszíni támadásoknál

lesz segítségünkre, szonárosunk, aki majd az óceán mélyén navigál minket, rádiósunk, aki jelentéseket, parancsokat továbbít, gépészünk, aki a hajó kormányozását intézi vészhelyzetben - ők mind azért vannak, hogy nekünk lehetőleg csak a harci taktika kidolgozására és végrehajtására kelljen figyelnünk.

Befutunk az öbölbe...

Amit a készítők célul kitűztek maguknak - nevezetesen egy jó akciószimulátor létrehozása -, azt hiszem, maximálisan sikerült teljesíteniük. Most persze felhozhatnánk hibának a program egyes részeinek kissé gyengébb megvalósítását (pl.: legényeink "menedzselését") - de mint említettem, nem is ez volt a cél, tehát e fölött most szemet hunyunk. A grafikáról igen jókat lehet elmondani, a robbanások mindenképpen említésre méltóak, nemkülönben a már fent említett vízeffektus, a hajók kidolgozása is megér egy misét, és szerény cirkálónkra sem lehet panasz látvány tekintetében. A térképek jól átláthatóak, használhatóak - csakúgy, mint a periszkópszoba. Hanghatások terén szintén bizonyít a Silent Hunter - remek, ahogy nyögdécselnek a szegecsek egy nagyobb viharban, ahogy az első tiszt átadja minden parancsunkat a személyzetnek, ahogy embereink kiabálnak, ha találat érte a hajót, stb. Nagyban hozzájárul a hangulat növeléséhez (valamint a háborúban életbevágó fontossággal bír) még az is, hogy a gramofonba saját mp3-akat is berakhatunk (*gramophon* könyvtárba kell belemásolni őket, majd a rádióssal lejátszatni). Igazából rosszat a játékról alig lehet elmondani, így ezt ne is fesegessük, zárjuk le azzal a témát, hogy szimulátor-rajongóknak mindenképpen kötelező az anyag!

...a test furcsán dobálta magát, talán az ételt izgalmak még mindig gyűrűztek fémtestében, ám nyugtatólag végigsimítottam a híd korlátját: megyünk haza!

Callisto
callisto@pc.games.hu

SILENT HUNTER TÖRTÉNELEM

A Silent Hunter első része 1996 nyarán jelent meg, és bizván bízhatott benne, hogy technikai újdonságaival sikerül letaszítani az akkor már kétéves Aces of the Deepet - ám ez nem sikerült neki. Szép próbálkozás volt, ám az AofD messze realisztikusabb, játszhatóbb, élvezetesebb volt. 2001-ben jött ki a második rész, mely ismét nem kavarta fel a szimulátorok állóvizét, azonban ugyanezt nem lehet elmondani a jelenlegi részről! Minden izében jól kidolgozott szimulációt kapunk, nem csalódhatunk benne. Megszállott fotelpilóták figyelmébe ajánljuk az Ubisoft márciusi bejelentését, miszerint a sorozat negyedik része 2006 első negyedévében fog kijönni! Nem késlekednek a srácok, annyi biztos!

SILENT HUNTER III NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Silent Hunter III játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mikor jelent meg a sorozat első része?
Hányan játékos mérheti össze a tudását a többjátékos módokban?
Melyik szomszédos ország fejlesztői dolgoztak a programon?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt június 1-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Silent Hunter III játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: .5 GHz-es processzor, 512 Mb RAM, 64 Mb videókártya, 2.8 Gb HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett erre négy évet várni?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | **LAN/INTERNET** | SUB COMMAND - **80%** | SILENT HUNTER II - **92%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- Szép robbanások
- Kemény AI
- Állítható realizmus
- Jó tutorial
- Sokat tölt

90%

MULTIPLAYER 86%

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Baljós árnyak

Azt hiszem, aki valaha is komolyabban foglalkozott manager-játékokkal, annak nem kell bemutatnom a Championship Manager nevet, hiszen a műfaj koronázatlan királya majd' több mint egy évtizede dobogtatja meg sokszázezer ember szívét. A Sport Interactive és az Eidos közös produkciója mindeddig a létező legkomplexebb és legjobban megvalósított darabja volt a stílusnak, ám most sem tartottak örökké a boldog békeidők, hiszen a két csapat hosszas viták után szakított egymással, s míg SI-ék a Sega biztos szárnyai alá költöztek, addig az Eidos egy újonc társulatra osztotta a legenda nevének további fényezését. A helyzet azonban kicsit bonyolulttá is vált ezáltal, mivel a név és a kezelőfelület joga a kiadónál, a hatalmas - évek óta frissítgetett - adatbázis és néhány egyéb részlet a fejlesztőnél maradt.. Ők teljesítették is az elvárásokat, hiszen új néven a régi minőséghez hasonlatos darabot kaptunk a Football Manager személyében, immár több mint fél éve, még a Beautiful Games projektje még csak most debütál a nagyközönség előtt. Lássuk milyen sikerrel.

Érdekfeszítő pillanatok a csatársor elrendezésében

A nosztalgia jegyében

Legalábbis valami ilyesmi kezdett derengeni a fejemben a közvetlen ismerkedés vége felé, hiszen az ötös epizód igencsak a hármas nyomvonalát követi, ami alapvetően nem lenne baj, ám mindezt kicsit furcsán oldották meg a srácok. Ez bizony kicsúcsosodik a dizájnban is, amely egy kissé futurisztikus CM3 külsőt öltött, ám ez a legkisebb baj, hiszen egyrészt a külcsín megítélése igen relatív, másrészt meg hamarosan úgyis skinek sokaságát lehet leszedni a progihoz, így ezt a látványt akkor még nem tartottam mértékadónak. Pár óra után viszont rájöttem, hogy sokkal nagyobb baj az, hogy a belbecs is ilyen hasonlóságokat mutat, rengeteg kimaradt funkciót, és igen kevés újítást.

Játékoskeret, menü

Játékoskeret szempontjából jól dolgoztak a srácok, ezt nem lehet letagadni, hiszen meglepően pontosak még a magyar csapatok is, tehát ezen dologban a CM5 egy minimálisan jobban teljesített, mint vetélytársa. Nem így a menüknél, amelyeknek az eddig megszokott és meg-

ELKÉPESZTŐ NÉPSZERŰSÉG

Talán hihetetlen, de Nagy-Britanniában valami elképesztő népszerűségnek örvend a Championship Manager sorozat. Saját lapja van, amely gyakorlatilag lapszámát tekintve lenyomja a híres angol gémer lapok nagy részét, többek között olyan neveket is, mint a PC Zone, ami bizony egy igen nagy név a maga műfajában. Az előző részek ezenkívül rengeteg rekordot tudhatnak magukénak, a legtöbb eladott példányszám egy hét alatt, toplista vezetése nagyon sok hétig, illetve hónapokig szereplés a Top10-ben és még sorolhatnám. Az angolok gyakorlatilag nem is játszanak más manager-játékkal, így aztán például az EA-féle Total Club Manager meg sem tudta közelíteni a nagy öreget, semmilyen szempontból sem. Bár van egy sanda gyanúm, hogy az ötödik rész ez alól bizony kivételt fog képezni...

FŐ A BARÁTSÁG

A kettészakadás után mindenki kíváncsian várta, hogy vajon melyik cégnek sikerül méltóképpen folytatni a hírneves sorozatot. Nos, így utólag elmondható, hogy már akkor szemet kellett volna szúrnia annak, hogy az Eidos egy teljesen ismeretlen fejlesztőgárda kezébe adta a CM fejlesztését. A srácok ugyan korrektnek látszottak, hiszen a hivatalos honlapon az FM megjelenése után gratuláltak a Sport Interactive-nak, mondván, hogy a Football Manager igen jól sikerült. Aztán azonban elkezdték sorolni, hogy mi az, amiben a CM5 jobb lesz. Hát kár volt...

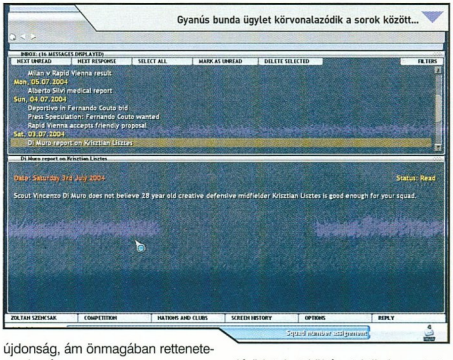
szeretett részeiből rengeteg dolog egész egyszerűen eltűnt. Nincs managerek közti beszélgetés, egymás kommentálása, nincs saját emberünknek értéke és szerződése, nem tudunk egy bizonyos játékost konkrét kluboknak felajánlani, alig akad - és az is igen vérszegény - játékosok átigazolásáról szóló találgatás, vagy riport. A focisták leírásánál eltűntek bizonyos pontok, értem ezalatt a player ismertségét, kedvenc csak a bajnokságról beszélnek. Végülis ez is valami...

Meccsek

Eidos-ék közleményükben leginkább arra voltak büszkék, hogy a meccsek kivitelezése ezúttal a lehető legjobb lesz, és szakítanak a régi 2D-s nézettel, azaz hogy kis pontok rugdossák a pöttyöst. Bevallom, én azért túl nagy változást nem láttam, valamivel jobb, mint az FM megvalósítása, de nem sokkal, és tekintve, hogy mennyire fontos egy játékosnak, hogy egy 2D-s karikát, vagy egy szépen kidolgozott karikát lát, azt hiszem, hogy ezzel sem tudják maguk felé billenteni a mérleg nyelvét. Taktikai szempontból találtam az egyetlen igazán jó ötletet, ami alatt azt kell érteni, hogy a felállás meghatározásánál embereinket nem fix - vonalanként mondjuk négy - pontra helyezhetjük le, hanem oda tolhatjuk, ahová csak akarjuk, ha éppen úgy kívánjuk, akkor csak egy centivel előre és oldalra, így gyakorlatilag sokkal bővebb taktikai arzenállal léphetünk fel az aktuális ellenfél ellen, még akkor is, ha ezen a kezdő játékosoknak sokat kell dolgozniuk, hiszen az előre rögzített felállások száma igen kevés.

Gyorsaság

Valljuk be, ezen sorozat sohasem a gyorsaságáról volt híres, néha botrányosan lassan vánszorogtak a napok, az ember az összes újságot szép nyugisan kiolvashatta mellette, ha nem akart néhány hosszabb töltés alatt unatkozni. A szakadás miatt azonban BGS-ék teljesen új motort írtak a játék alá, amelynek egyik igen nagy előnye, hogy gyorsabb és elviselhetőbb lett a töltési folyamat. Ha ugyanis a folytatásra kattintunk, nem válik sötétté a kép, hanem csak alul elindul egy kis állapotjelző, addig is azonban tovább dolgozhatunk, ajánlatokat tehetünk, formációkat választhatunk, elemezgethetünk, egyszóval mindent, amihez nem szükséges az idő múlása, mint például a meccs. Ez figyelemreméltó újdonság, ám önmagában rettenetesen kevés.



Hangulat

Na ez az, ami abszolúte hiányzik. Én 99 óta vallom magam manager-fanatikusnak, és minden azóta megjelent résszel rengeteget játszottam (még az érettségimbe is belecseszett anno a kis piszok), de ezzel egész egyszerűen nem tudtam. Merev és ósdi kezelőfelület, a média hiánya és még sorolhatnám. Ha az ember az eddigi epizódokkal nyomult, úgy érezte, hogy szinte él a játék, hiszen jöttek az elvárások, értékelések, a többiek kommentárjai, a játékosok nyűgjei, fejlődései, árai. Most egész egyszerűn nincs ilyen. Leülsz, és csak nézel pár percig, aztán kikapcsolod, mert nem lehet vele mit kezdeni. Ötlettelen unalom.

Értékelés

Van egy olyan érzésem, hogy eddigre már mindenki kitalálta, hogy milyenre értékelem a játékot, úgyhogy nem is árulok el meglepetést, ha azt mondom, hogy iszonyatosan nagyot csalódtam és egész egyszerűen megdöbbentem. Nem bírom felfogni, hogy egy olyan patinás cég, mint az Eidos, hogy hozhatott egyik legnagyobb nevére ilyen szégyent. Mert ez az. A tény ugyanis a következő: a CM5 még a CM4-nek sem lenne vetélytársa. Egyszerűen messze elmarad mögötte, szinte minden tekintetben, az FM-hez pedig nem is hasonlítható. Talán a CM3 ellen sikerrel debütált volna, úgy hat éve. Talán. Nincs más hátra, mint hogy azt mondjam, akik nem próbálták a Football Manager eddigi részeit, de érdekli őket a téma, nos ők tehetnek egy próbát, hátha elkapják a fonalat. De erre bizony vajmi kevés esélyt látok, így aztán nem marad más, mint a remény, hogy talán a következő rész a most kidolgozott jó ötleteket (töltés, taktika) megtartja, és minden mást kicserél.

Retee
retee@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 700 MHz processzor, 256 MB RAM, 4 MB VRAM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | FOOTBALL MANAGER - 84% TOTAL CLUB MANAGER - 88%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 26 ÓRA

- Taktikai megvalósítás
- Gyors töltés
- Hangula
- Újdonságok
- Minden egyéb

69%

TAGAN ÉS LC POWER TÁPEGYSÉGEK 100

ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

87 **ASUS VENTO 3600**
Először járt Asus számítógép ház a szerkesztőségünkben.

88 **CEBIT 2005**
Lezajlott 2005 legnagyobb hardware szakkiállítása, ahol ismét elképesztő mennyiségű újdonságot mutattak be a legnagyobb gyártók.

90 **HARDWARE NEWS**
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

92 **PIACI KÖRKÉP**
Ami az elmúlt hónap óta változott a főbb hardver összetevőkben.

106 **ALTERNATÍV IRODÁK OTTHONRA**
A Microsoft Office jelenleg 95%-os piaci részesedéssel bír, és nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy belássuk, a közeljövőben számottevő változásra nem is számíthatunk. Ennek ellenére számtalan irodai szoftver csomag közül választhat az egyszeri felhasználó, ezek közül mutatunk be néhányat.

GYAKORLAT - TESZTEK

94 **AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK**
Megvetted a legtutibb laptopot? Benne van a leggyorsabb proci és szép nagy kijelzője van? Villogsz vele a haverok előtt a csodás grafikával és a beépített DVD-íróval? És nem dühít, hogy ennek ellenére csak az integrált sztereó csipen keresztül érkező, cincogó hangot hallgatod a surround hangzású játékeffektek és DVD-s hangsávok helyett? Ha igen a válaszod, olvasd el cikkünket.

96 **RÁGCSÁLÓK „KOCKÁKNAK"**
Hogy mi kell a gamer kezébe? Egér. Mindenekelőtt. Mostani tesztünkben elkalandozunk az egerek világába, ott is inkább azon példányok közé, amelyek megfelelhetnek a játékosok igényeinek.

100 **TAGAN ÉS LC POWER TÁPEGYSÉGEK**
Úgy néz ki, mostanra érkezett el a minőségi tápegységek kora. Legalábbis ezt látszik alátámasztani, hogy a növekvő igényeknek megfelelően egyre több gyártó dönt úgy, hogy jó minőségű tápegységet dob piacra. A kínálat növekedésének eredményeként a gyártók megteremtettek egy olyan középkategóriát, amely áthidalja az olcsó és méregdrága termékek közötti szakadékot.

104 **DVD LEMEZEK**
A cikkben megpróbálunk egy kis segítséget adni a megfelelő médium kiválasztásához, valamint egy kis technikai alapozást is nyújtani a téma jobb áttekinthetőségéért.

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

CPU - AMD Athlon64 3800+ CPU, gyári hűtővel **51000 Ft**
ALAPLAP - Asus A8N-SLI DeLuxe alaplap **34000 Ft**
RAM - 2x 512 MB DDR-400 RAM **17000 Ft**
HDD - WD Serial ATA 200 rpm, 120GB HDD **18000 Ft**
DVD-IRÓ - NEC ND-3520A DVD-író 16x DL **11000 Ft**
VGA - 2x ASUS EN6800 TD 256MB PCI-E **2x 70000 Ft**
HÁZ - DeLuxe ház, Chieftec táppal **12000 Ft**
EGYÉB - Billentyű, egér **5000 Ft**
ÖSSZESEN: 288000 Ft + ÁFA

A JELEN - MEDIUM

CPU - Intel P4 3 GHz CPU, hűtővel (dobozos) **34000 Ft**
ALAPLAP - Abit IC7 alaplap **20500 Ft**
RAM - 2x256 MB DDR-RAM **8600 Ft**
VGA - ClubGD ATI Radeon 9800 Pro 128MB **43000 Ft**
HDD - 80 GB Serial ATA HDD, Maxtor **22000 Ft**
DVD-IRÓ - NEC ND3520A DVD-író 16x DL **11000 Ft**
HÁZ - Ház **4000 Ft**
EGYÉB - Billentyű, egér **5000 Ft**
ÖSSZESEN: 139100 Ft + ÁFA

A MÚLT - MINIMUM

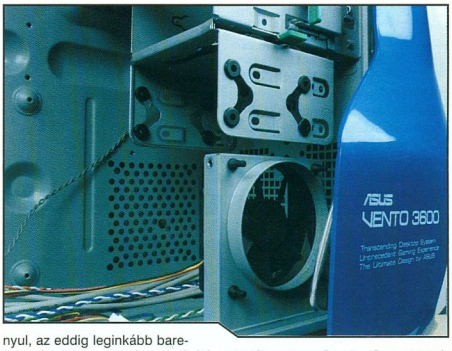
CPU - AMD Sempron 2500+ CPU, hűtővel **15000 Ft**
ALAPLAP - Abit NF-7 alaplap **15500 Ft**
RAM - 2256 MB DDR-RAM **8600 Ft**
VGA - ClubGD Ati Radeon 9250/128 MB VGA **13000 Ft**
HDD - 80 GB Maxtor HDD **11000 Ft**
DVD-ROM - LG DVD/CDRW Combo **8000 Ft**
HÁZ - Ház **4000 Ft**
EGYÉB - Billentyű, egér **5000 Ft**
ÖSSZESEN: 76100 Ft + ÁFA

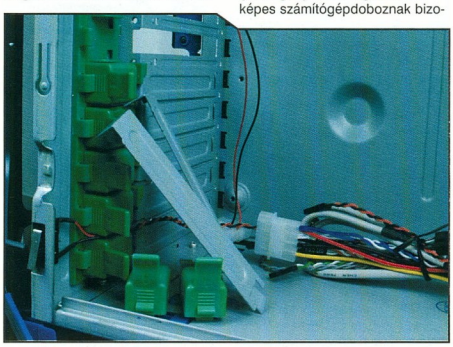
ASUS VENTO 3600

Színrefújt lökhárító

Az első benyomás nagyban függ attól, hogy milyen irányból pillantjuk meg a házat, nem csoda hát, hogy alapvetően kétféle vélemény kering az Asus új midi tornyáról. Akik szemből látják meg először, leginkább a gégecsövet hiányolják a tetejéről, és porszívóhoz hasonlítják. Akik viszont féloldalról látják meg, inkább a hajtóművet vagy a kerekeket tartanák trendi kiegészítőnek, az űrhajóhoz.

sportkocsi hangulatot ébresztő házon. A három metálszínben, alienzöldben, tűzpirosban és azúrkékben forgalmazott házak érdekes és valóban légáramoltatásra használt alsó kiszélesedései akkor váltanak végképp a porszívó-design jellegzetes eleméből a sportkocsi látvány részévé, mikor a sajátos mechanikával a ház tetejére sikló-forduló előlapot kinyitjuk. A repülős konténerek biztonsági zárjára emlékeztető forgózárat megnyitva pedig feltárulnak belső értékei, melyeket végignézve egy komolyabb igények kiszolgálására is képes számítógépdoboznak bizonyul, az eddig leginkább barebone és minitorony házakat kínáló Asus játékosoknak szánt háza.





A forrófejű alkatrészek által melegített levegőt egy 12 centiméteres házventilátor noszogatja a távozásra.

Hátsó keretének elsődleges feladata, hogy a ház és a fal közötti légrést fenntartsa, de egyben a csatlakozók visszatörését is megakadályozza, sőt kábelrendezőnek is használható.

A bővítőkártyák csavarhúzó nélkül beépíthetők, ám ezen a ponton sajnos elmaradt a máshol hibátlan sorjázás. S bár a házat saját kulcsos zárakkal nem szerelték fel, az oldallap eltávolítására figyelmeztető érzékelőt azért kapott.

Az előlapról a tetőre trükkös mozdulattal sikló fedlap kecses mozgatásáról rugó gondoskodik, de bezárásához sem kell túlzott izomunkát kifejtenie a felhasználónak. A kissé műanyag (merthogy abból van) érzést keltő ajtó zárhatóságát azért kicsit hiányoltuk.

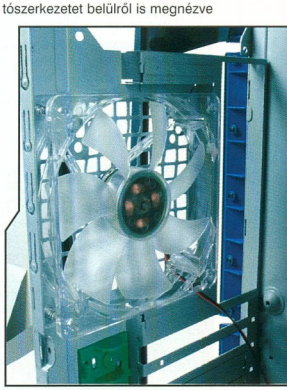
Az 5,25" meghajtók csavar nélkül is rögzíthetők, de ahol célszerű a biztosabb kötés használata (pl: HDD mobil rack kerete), ott megtaláljuk a csavarozáshoz szükséges furatokat is. A merevlemez kerete ellenben szigorúan csavaros megoldás, de beépített rezgéscsillapítói másképp mit sem érnének.

A levegőbeömlők között megbújó csatlakozósor igen erős az USB felhozatalban, de egy FireWire még odaférhetett volna, s tán egy porvédő fedél sem rontotta volna az összhatást.

Valóban levegő-beömlő az oldalsó kidudorodás, amelyett a 8 cm-es szívóventilátor is bizonyít, s „mellesleg" a megmozgatott levegővel a merevlemezeket is hűti.

A design csillogó kulisszája mögött erőteljes acél adja az oldallapok stabilitását (és a ház egyéb részeinek is).

A processzorhoz vezető légcsatorna ugyan nem forradalmi újdonság, de hasznos, a fogasléces nyitószerkezetet belülről is megnézve



viszont végképp érthetetlen, hogy miért nem lehet kulcsra zárni ezt a házat.

Schuerue

A tesztpéldányt a Ramiris Rubin Rt.-től kaptuk tesztelésre.

Köszönjük!

CEBIT 2005

Kitekintés a jövőre

Az idén is megrendezésre került a legnagyobb európai hardware szakkiállítás, a CeBit. Mint minden évben, most is számos kisebb és nagyobb gyártó képviselte magát, bemutatva legújabb termékeiket. Az idei év igazából jelentős újítással nem szolgált, inkább a meglévő technológiák kiteljesedését láthatták a látogatók. Vegyük sorra a gyártókat, és kezdjük a legnagyobbakkal.

Az Intel háza táján tarolt a 945-ös és a 955-ös lapkakészlet, melyekhez már az új, miniatür tokozású (LGA) Pentium 4 processzor tartozik. Ezekkel a chipsetekkel számos alaplapgyártó mutatott be prototípusokat. Jellemző a BTX formátum, mely az ATX szabvány továbbfejlesztése, azonban szinte minden lapkakészlet felhasználásra került szabvány ATX alaplapokon is.
Az Intel új chipszetjei DDR2-es memóriát használnak, 667 MHz-es frekvenciával, Serial ATA 2.0-t és RAID5-10-et támogató merevlemezvezérlővel lettek ellátva. Az új lapkakészletek a processzor felé 1066 MHz-es FSB-n kommunikálnak.
A második negyedévben bevezetésre kerülő új Pentium 4 D processzor az eddig megszokott HyperThreading technológia helyett 2 maggal készül, mely még magasabb teljesítményre teszi képessé a számítógépeket. Az Extreme edition változat ezt még megspékeli a HyperThreading előnyeivel is!

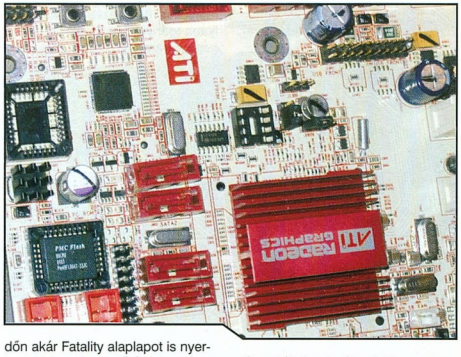
Az Intel új chipjei csak egy PCI Express kártyahelyet támogatnak, előnyt hamarosan az Intel platformot választók is élvezhetik, ugyanis elkészült az Nvidia Intel processzorokat támogató lapkakészlete, az Nforce 4 Intel edition. Ez a lapkakészlet az Athlon64-es processzornál már megszokotthoz hasonló tulajdonságokkal bír. Ennek a chipsetnek készül AMD Athlon64-hez való változata is.

Az Nvidia nem állt meg az alaplapoknál: bevezette a GeForce 6800 Ultra-as csúcskategóriás grafikus processzort, melyet SLI-vel használva nagyon magas teljesítményhez juthatunk. Egy ilyen videokártya 512 MB memóriát tartalmaz, azaz a két kártyás rendszerben összesen 1 GB video RAM-unk van.
A csendes gépek kedvelőinek bevezetésre került a 6600-as modell, mely teljesen passzív hűtést kapott

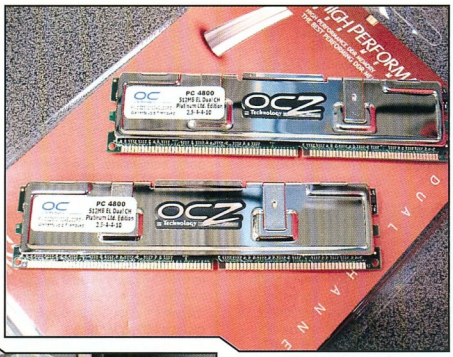
Az Abit standján számos új modell volt látható, minden főbb chipgyártó termékével, ATX és BTX formátumban. Az ügyesebbek a vetélkedőn akár Fatality alaplapot is nyerhettek! Azonban a fő érdekesség a tuningolós pultnál volt, ugyanis láthattunk itt 5 GHz fölé tuningolt processzort is vízhűtéssel.
A cég zászlóshajója az NI8-SLI, mely az Nvidia lapkakészletével képes kihajtani az Intel legújabb erőforrásait.
Az Abit rengeteg ATI chipes videokártyát is bemutatott, melyek közül a leggyorsabb az R9550XTurbo-Guru, mely arról híres, hogy mindenféle speciális driver nélkül képes a grafikus processzor órajelét növelni. Természetesen számos olcsóbb kártya is található a cég kínálatában.
Érdekes színfolt az alaplapgyártók mellett az XFX, mely számos magas teljesítményű hűtőrendszerével csábította a tuningolni vágyókat.

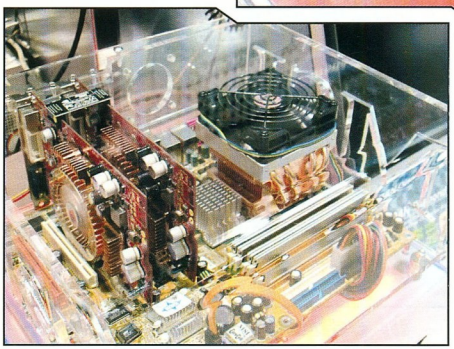
Az Asus standján a számos új alaplap mellett egy érdekes, mindössze 20 dolláros kiegészítő kötötte le a látogatók figyelmét: mint ismeretes, az Intel kiadta a Pentium 4 mobil

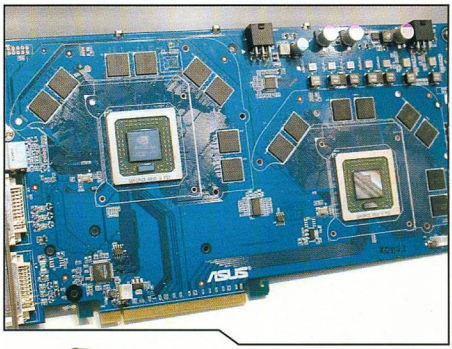
míg a konkurens AMD processzoraihoz készült VIA chipek képesek két videókártyát kezelni. Ezt az - igaz valamivel kisebb, de a játékokhoz még mindig elegendő grafikus teljesítménnyel.



változatát, mely sokkal kevésbé melegszik asztali gépekbe szánt társainál. Ezekhez a processzorokhoz készített adaptert, hogy behelyezhetők legyenek a hagyományos, Socket 478-as foglalattal ellátott alaplapokba.
A főbb csúcskategóriás Asus lapok: P5ND2-SLI-Deluxe (Nforce4 - Intel - SLI), P5WD2 Deluxe (Premium) - Intel 955X, P5RD1-V Deluxe - ATI Radeon Xpress 200, integrált videokártyával és TV tunerrel.
Az Asus standján rengeteg videokártyát is láthattak az érdeklődők, melyek közül megtalálhatóak voltak az ázsiai és az amerikai piacokra szánt, extrém gyors, Geforce 6800-as típusok is.



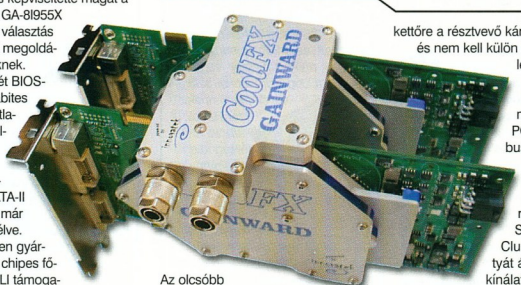




Nem újkeletű dolog, hogy az Asus Asrock néven dobja piacra alacsonyabb árfekvésű termékeit. Ilyeneket is láthattunk bőven, főleg VIA chipsetes példányokat.

Jelentős gyártó az MSI, mely szintén rengeteg újdonsággal képviselte magát. Csúcsmodellje a P4N Diamond, mely az Nforce 4-es chipset Intel-es változata köré épül. Érdekessége, hogy alaplapra integrált 24 bites felbontású SoundBlaster Live! hangchip is került rá. Érdekes színfolt a MicroBTX formátumú, Nforce4 Ultra chippel szerelt Athlon64-es alaplap, a K8NMB. A cég kínálatában szintén találunk ATI chipes alaplapot.

A Gigabyte is képviseltette magát a kiállításon: a GA-8I955X Royal kitűnő választás lehet az Intel megoldásait kedvelőknek. Az alaplap két BIOS-t, és két gigabites Ethernet csatlakozót is tartalmaz, a 8 csatornás hangvezérlőről és a 4 SATA-II RAID portról már nem is beszélve. Természetesen gyártanak Nvidia chipes fődarabot is, SLI támogatással.



Az olcsóbb megoldásokat kínáló Aopen bemutatott számos i915-ös alaplapot, socket 479-es (P4-Mobil) és LGA (P4-D) tokozású processzorokhoz. Ezek természetesen alacsonyabb teljesítményt nyújtanak nagy nevű társaiknál, de a szűkebb pénztárcájúak mérlegelhetnek. Az Aopen érdekessége a Power Master energiatakarékossági szolgáltatás, mely kihagyások, lag-ok nélkül képes csökkenteni a processzor órajelét és tápfeszültségét, ha épp nem terheljük túl a rendszert.

Sokan úgy gondolták eddig, hogy eltűnt az S3 a porondról. Nos, újra megjelent, új PCI Express grafikus chipjével. Ez a videovezérlő jelenleg csak DDR memóriát képes kezelni, de hamarosan elkészül a DDR-2, DDR-3 kezelésére is alkalmas verzió. Az első új chipes, alapszínenként 10 bites felbontású S3 kártyák kb. 100 dolláros áron, a harmadik negyedévben várhatóak. A magasabb színfelbontás miatt elsősorban az orvosi műszereket gyártók fogják használ venni a 3D-t kevésbé támogató kártyákat.

Az ATI új R520-as, Fudo kódnevű grafikus vezérlője méltán veheti fel a versenyt a Geforce 6800-assal, ugyanis sebessége legalább kétszerese lesz az eddig kapható X850-nek. Ez a chip szintén támogatja az S3-asnál már ismertetett magas színmélységű üzemmódokat. Az ATI is kínál az SLI-hez hasonló megoldásokat, azonban itt nem korlátozódik kettőre a résztvevő kártyák száma, és nem kell külön átkötést sem létesíteni közöttük, az összes kommunikáció a PCI Express buszon fog történni.

A kiállításon rengeteg új Sapphire és Club3d videokártyát állítottak ki, a kínálat a többi cégéhez volt hasonlatos, a Geforce 6800-zal a csúcson. A Sapphire-nél láthattunk az új ATI Theater550 TV chipjét tartalmazó, PCI Express felületű kártyát. További érdekesség, hogy számos, csak PCI-Express csatlakozással ellátott grafikus chipet tudtak AGP-s kártyára helyezni, az ATI Rilato Bridge chipjének köszönhetően.

Összegzésképp leírhatjuk, hogy az idei Cebit inkább a chip és az alaplapgyártók kiállítása volt, a háttértárak, és egyéb eszközök egy kicsit háttérbe szorultak a 3D-s kártyák és a MHz-ek mögött.

Thiering Péter
thieringpeti@pc.games.hu

Készül az első E papír alapú óra

Az elmúlt egy-két évben számtalan érdekes fejlesztés indult az elektronikus papír felhasználásával kapcsolatban. Az 1997-ben alapított, és gyors karriert befutott E Ink valamint a Seiko Watch - a Seiko órák gyártásával foglalkozó részlege - közösen indított kutatása beérni látszik, a világ első elektronikus papírból készült kijelzővel ellátott órája várhatóan egy éven belül már a boltokba kerül.

Az elektronikus papírból készült kijelzőnek több előnye is van, egyrészt a kijelző egész felületén megjelenhetnek a különféle információk, ráadásul nagyon alacsony az energia felvétele. Háttérvilágításról sem kell gondoskodni, az óra számlapja minden napszakban jól olvasható. Emellett a kijelző vékony, hajlékony, és jól kezelhető, így az óra könnyebb, és tartósabb is lesz a hagyományos társainál.

Új AMD processzorok - két maggal

A hírek szerint az AMD egyszerre fogja bejelenteni új Opteron és kétmagos Athlon 64 processzorait.

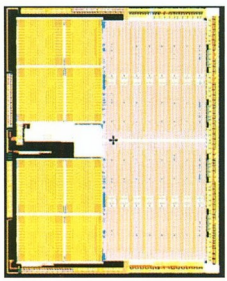
Az utóbbi modellből legalább három verzió fog megjelenni, és ezeknek már Athlon 64 X2 lesz a neve. A 4400+, 4600+ és 4800+ verziókról nem ismert túl sok adat, annyi biztosnak látszik, hogy a csúcs változat 2, 4 GHz-en üzemelő magokból fog állni. Valószínű, hogy a chipek megegyeznek az Opteronok specifikációival, tehát 90 nanométeres csíkszélességgel készülnek és 1 MB másodszintű gyorsítótárral rendelkeznek, valamint támogatják az SSE3 utasításkészletet. Várhatóan a nyár elején jelennek meg (legalábbis nyugaton, és nagyon keleten), áruk még ismeretlen.

Az Opteronoknál is a kétmagos verziókat mutatják be, ezek magonként 205 millió tranzisztort tartalmaznak, és a 800-as sorozat tagjai, melyeket négy- vagy többprocesszoros szerverekbe szánnak. Számítások szerint a jelenleg kapható egymagos változatoknál átlagosan 30-35 százalékkal lehetnek gyorsabbak, de ez elérheti néhány esetben a 80 százalékot is. 2007-re ígérik a négymagos processzorokat, melyek a következő lépést jelentik a szerverek fejlődésében.

A 200-as, olcsóbb családot majd csak később jelentik be.

Úgy tűnik, az AMD jelenleg ebben a szegmensben is az Intel előtt jár, ezt mutatja az is, hogy az új Opteronokra az IBM is fog Blade szervert építeni, pedig eddig csak az Intel processzorait használta erre a célra.

Az új chipek ára elérheti a 2500 dollárt is, de ezért csúcsteljesítményt is kap a vásárló, és ha azt tekintjük, hogy ilyet úgyis csak a nagy cégek fognak használni, már nem is tűnik olyan soknak az a fél millió forint.



Új adatrögzítési technológia a merevlemezeken

A Seagate bejelentette, hogy belekezd a merőleges adatrögzítési technológia (Perpendicular Recording) fejlesztésébe, mellyel sokkal nagyobb adatsűrűség érhető el adott felületen.

A Toshiba és a Hithachi már dolgozik hasonló kutatáson, a Seagate pedig bejelentette, hogy bevételeinek közel 10 százalékát fogja erre a célra fordítani.

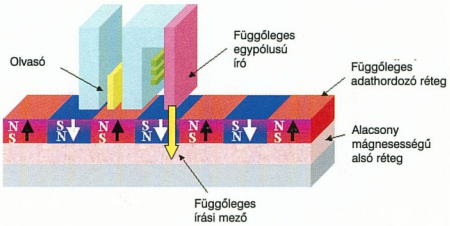
Az új módszerrel a két dimenziós rögzítésről három dimenziós megoldásra térnek át, ennek segítségével egy négyzethüvelyknyi területre 230 gigabitnyi adat fér, így a jelenlegi egy hüvelykes merevlemezekre 4-6 gigabájt helyett 20 gigányi anyag fér fel.

A Hithachi számításai szerint, ha tartani tudják a jelenlegi ütemtervet, akkor már 2007-ben megjelenhetnek az első egy terabájtos (1000 GB) adathordozók, ezek természetesen 3,5 hüvelykes méretűek, de mini változatok is elérhetik a 60 gigát.

A Samsung a sebességet növeli a terület helyett. Bejelentették új modellcsaládjukat, mely a SpinPoint P120 nevet kapta. A winchesterek 125 GB-os lemezekkel vannak szerelve és 8 MB gyorsítótárral rendelkeznek.

Itthon kapható lesz mind PATA (SP2014N), mind SATA (SP2004C) kivitelben, ráadásul az utóbbi támogatja a SATA II interfészt is.

A Native Command Queuing (NCQ) rendszer optimalizálja az olvasás és írás sebességét, így jelentősen növekedhet az adatátvitel sebessége is.

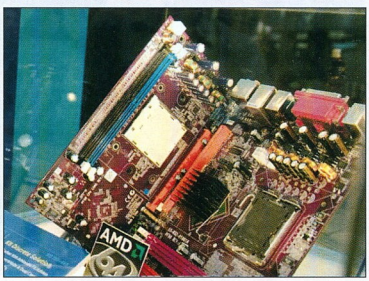


Az ECS alaplap Intel és AMD processzorokhoz

Az Elitegroup Computer Systems is bemutatta combo alaplapját, melybe AMD és Intel processzort is rakhatunk. Az PF88 lap alapja egy Pentium 4-es chipset, mely bővítőkártya segítségével akár K8-as AMD processzorokat is kezelni tud. A SiS északi (SiS656, SiS756) és déli (SiS965) hídját használja mindkét esetben az alaplap, Pentium processzorral támogatja a 4 gigabájt összméretű DD2-677 memóriamodulokat, AMD esetében DDR400-as modelleket használhatunk.

Az ECS elsősorban az „ínyenceknek" szánja a lapot, de remélik, hogy azért ennél nagyobb lesz a vásárlók köre. A marketing igazgató szerint a lap képes fogadni a kétmagos processzorokat is, bár ez ellent mond más híreknek.

Az árról annyit tudtak elmondani, hogy 60-70 dollár körül fog alakulni, függve attól, hogy milyen felszerelésű modellt választ az ember (SATA II, Firewire csatlakozók száma). Az AMD-s kiegészítő kártyát plusz 20-30 dollárért lehet megvenni, nem tervezik az egy dobozban történő árusítást.



Extra olcsó laptop a harmadik világnak

Vannak olyan emberek a messzi nyugaton, akiknek a legnagyobb álmuk az, hogy bekapcsolják a harmadik világot az internet vérkeringésébe. Ilyen ember Nicholas Negroponte, a Massachusetts Institute of Technology (MIT) munkatársa is, aki szerint nagyon fontos, hogy az elmaradott országok lakói is felzárkózzanak az informatikában a fejlettebb világrészekhez.

Ezt olyan hordozható számítógépekkel szeretné elérni, melyeket 100 dollárért (20000 forint) lehetne árulni, és még így is termelne 10 százalék profitot. Ebből az összegből kihozható egy háttérprojekciós vagy „digitális tintára" épülő színes kijelző, Linux operációs rendszer, ütés és porálló burkolat, akár vezeték nélküli hálózati csatlakozó is. A processzor 500 MHz-en üzemelne, 1 giga merevlemez állna rendelkezésre. Az energiabiztosításhoz kurblis generátorokat is biztosítanának, hisz sok helyen nincs áram, és ott ez az egyetlen lehetőség az akkumulátorok töltésére.

A gépeket első sorban diákoknak szánják, hisz ők még könnyen megtanulhatják a kezelést, és otthon elmagyarázhatják azt szüleiknek is. A tervezet készítői még azt az elképzelést is valószerűsítik, hogy a laptoppal még világíthatnak is olyan helyen, ahol nincs elektromos hálózat!?

Hasonló kezdeményezés már volt, de az is csúfos véget ért. Talán el kéne gondolkozniuk a kedves „szakértőknek", hogy az ottani embereknek nem feltétlenül internetre van a legnagyobb szükségük, hanem inkább olcsó, megfelelő mennyiségű élelemre és munkára.

Másik csalóka dolog, hogy igaz, hogy csak 20 ezer forint a gép, ám ez a célországokban még így is hatalmas összeg, nem sokan tudják még így sem megfizetni. Azért sok szerncsét!

Photosmart R607 BMW Williams színekben

Már megvásárolható a Hewlett-Packard, Photosmart R607 digitális kamerájának az idei Forma 1-es szezon alkalmából kiadott változata. A fényképezőgép a gyártó által szponzorált BMW Williams csapat kék-fehér színében pompázik (amik ugye a főszponzor, a HP színei is egyben). Egyedi fémdobozt kapott, melyben kék tokot, csuklópántot és a csapat pilótái, Mark Webber és Nick Heidfeld aláírását hordozó kártyát találhatnak a vásárlók, ezeken kívül egy CD-t, amelyen a múlt szezonnal kapcsolatos képek, videók és hátterek kaptak helyet. A kamera 4,1 megapixeles CCD érzékelővel, és háromszoros optikai zoomal rendelkezik. A felvett állóképeket JPEG, a rövidebb videókat pedig MPEG-1 tömörítésben tárolja a fényképezőgép, melyeket a belső, 32 MB-os memóriáján kívül SD vagy MMC kártyákra is elhelyezhetünk. A fotókat USB porton keresztül továbbíthatjuk számítógépünkre, vagy a Pictbridge szabványnak köszönhetően az arra felkészített nyomtatókkal közvetlen is ki tudjuk nyomtatni.

Az ATI és az IBM bejelentette, hogy a következő generációs Nintendo konzolon, a Revolution-ön együtt fognak dolgozni. A gép támogatni fogja a vezeték nélküli hálózati csatlakozást is. A processzor az IBM „Broadway", a grafikus vezérlő az ATI „Hollywood" kódnevű termékére fog épülni.

A neves cégek már dolgoztak együtt a GameCube fejlesztésén és az eredmény nem is lett rossz, így hát minden reményünk meg lehet arra nézve, hogy a következő generációs játékgép is legalább olyan jó lesz, mint elődje. Sajnos semmi konkrét adat nem jelent meg, annyi tudható csupán, hogy a jövő év elején lebbentik le a fátylat a fejlesztésről, és akkor már várhatóan ki is próbálhatjuk majd a konzol.

Másik ígéret az volt, hogy a Nintendo DS tulajok számára ingyenes Wi-Fi csatlakozást kínálnak, s ennek segítségével a megfelelő elérési pontoknál lehetőség lesz felmenni a világhálóra egymás ellen játszani. Bővebben erről is majd csak jövőre beszélnek.

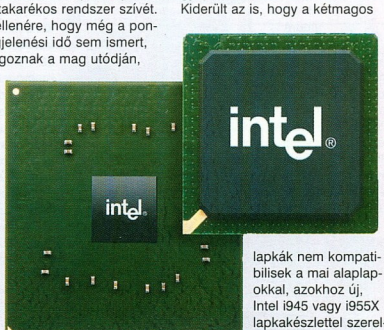
Új Nintendo

Intel: lemaradva, de még versenyben

Bár az Intel lemaradt a kétmagos processzorok fejlesztésében az AMD-vel szemben, de azért nem lehet leírni még. Az Intel Developer Forumon bemutatta a Yonah-processzorra épülő hordozható számítógépét, melyben a magok már 65 nanométeres technológiával készültek, ám megjelenésük csak a jövő év elejére várható. A processzor mellett még a Calistoga kódnevű chipkészlet és a Golan hálózati vezérlő alkotja az új energiatakarékos rendszer szívét. Annak ellenére, hogy még a pontos megjelenési idő sem ismert, már dolgoznak a mag utódján, Merom kódnéven fut a projekt. Ez már valószínűleg fogja tartalmazni a 64bites kiegészítéseket, valamint egyéb újdonságokat, mint a LaGrande biztonsági és a Vanderpool virtualizációs technológiát.

Másik bejelentett chip az asztali Pentium Extreme Edition, mely szintén két magból áll, és támogatja a Hyper-Threading technológiát. Ennek következtében a két 64 bites mag összesen négy szálat képes párhuzamosan kezelni. Az erre épülő Pentium D processzorból kimaradt a HT, de ugyan úgy 800 MHz-es front side buszszal működnek, és rendelkeznek 1-1 megabájt másodszintű gyorsítótárral.

Kiderült az is, hogy a kétmagos lapkák nem kompatibilisek a mai alaplapokkal, azokhoz új, Intel i945 vagy i955X lapkakészlettel szerelték szükségesek. Ezek együttműködnek a 667 MHz-es DDR2 memóriákat is.



BTX-alaplap AMD processzorokhoz

Az alaplapok és a házak újfajta elrendezését és formátumát leíró BTX szabvány egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy új hűtési koncepciót valósít meg a PC-ben. A processzorra illeszkedő hűtőmodul - amelyet külön kerettel kell felszerelni, tömege így veszélytelenül növelhető az ATX-esekhez képest - a ház előlapján keresztül közvetlenül kapja a friss levegőt, a felmelegedett légáram pedig nem zavartatva memóriamoduloktól, bővítőkártyáktól vagy más alkatrészektől a chipseten át hátrafele távozik.

Ezt a szabványt az Intel fejlesztette ki; látszik is,mivel az elrendezés nem nagyon kedvez az AMD pro-

ceszszorokhoz való kétchipes lapkakészletekkel szerelt alaplapok kialakításához...

Emiatt egyesek szerint a BTX inkább csak a kész rendszerek piacán vetheti meg a lábát, míg az otthoni felhasználók a későbbi kompatibilitási gondok elkerülése érdekében jobbára kitartanak majd az ATX mellett - míg jobb nem születik. Ezzel a véleménnyel nem muszáj persze egyetérteni, s a CeBIT-en az MSI azt is megmutatta, hogyan lehet a BTX-et AMD platformra adaptálni.
A K8NMB jelzésű alaplapon a négy memóriaaljzat kellően közel kerülhetett a Socket 939 CPU-foglalathoz, a rendszer egyéb komponenseinek vezérlését pedig a processzor mögött található egyetlen NVIDIA nForce4 chip biztosítja. Ez alatt egy PCI Express x16, három PCI és egy PCIe x1 bővítőhely kapott helyet a micro-BTX méretű lapon, a nagyobbik tápcsatlakozó és az interfészek többsége pedig a processzor és a hátsó I/O panel közötti területre került. Első pillantásra nem rossz elrendezés, ám kérdés, hogyan hat a légáramra, ha esetleg kábelek egész sokaságán kell keresztülverekednie magát.
AZ MSI új alaplapja egyelőre OEM disztribútorok számára elérhető.

FORRÁS EXPERT COMPUTER

Mustek R 400 A+ asztali DVD+R & RW

Akik próbálkoztak már számítógéppel videót felvenni, bizonyára tapasztalták, hogy nem is olyan egyszerű jó minőségű felvételt készíteni a TV-tuner kártyákkal, pláne nem VHS-kazettáról. Ezen felhasználóknak jelenthet megoldást a Mustek kedvező árú készüléke, mely a számítógéptől függetlenül képes bedigitalizálni felvételeinket, írható vagy újraírható CD / DVD-lemezre. Kezelése roppant egyszerű, aki egy hagyományos videomagnóval elboldogult, ezzel is fel tudja venni kedvenc műsorát. Természetesen a készülékkel készített felvételeket utólag PC-nkkel a rendelkezésre álló számos program segítségével kedvünkre vághatjuk, szerkeszthetjük...
A készülék a hagyományos asztali DVD-lejátszó helyére kerülhet a nappaliban, és mivel TV-tunerrel, házimozi-kimenetekkel is ellátták, akár örökre nyugdíjba küldheti a szalagos videomagnót, az újraírható DVD-k kedvező árának köszönhetően.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

HP Virtuális Fotóalbum

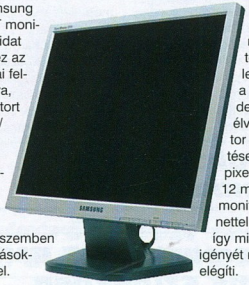
FORRÁS BLUEFISH COMPUTER

A HP Virtuális Fotóalbum névvel kínál egy kedvező árú akciós szettet, melyben egy középkategóriás Photosmart R507-es fényképezőgép és egy Photosmart 7450-es színes fotónyomtató található. A 4 megapixeles, kompakt fényképezőgép 1600x1200 pixeles fényképek készítésére alkalmas, 3x-os optikai zoommal látták el, és egy 32 MB-os SD memóriakártyát adnak hozzá ajándékba, képeinket pedig a 12 ezer képpontos, 1,5"-os LCD kijelzőn nézhetjük meg. Pozitívum, hogy a fényképezőgéphez lithium-ion akkumulátorokat is mellékelnek. A nyomtató kifejezetten fotós célra készült, kompakt méretű tintasugaras készülék, beépített kártyaolvasóval, hogy fényképeinket akár számítógép nélkül is kinyomtathassuk.

Samsung SyncMaster 710T

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A Samsung 710T monitor hidat képez az irodai felhasználók tábora, valamint a monitort filmnézésre, és / vagy PC-s játékok futtatására használók armadája között. Mind az irodai, mind az otthoni felhasználással szemben támasztott elvárásoknak megfelel.



A monitor mozgathatóságának köszönhetően a lehető legtöbb szögből, a tér, szoba minden szögletéből élvezhető a monitor képi megjelenítése. Az 1280x1024 pixeles felbontású, 12 ms válaszidejű monitor DVI-bemenettel is el van látva, így minden játékos igényét maximálisan kielégíti.

Acer Ferrari notebook

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Akik magukkal szeretnék vinni játékgépüket, azoknak kiváló választás lehet a FERRARI 3400 notebook, mely egy modellben egyesíti az autómárka szerelmeseinek álmait, valamint a technikai tudás profizmusát.
A keskeny, elegáns laptop, melyhez alaptartozék a szintén FERRARI színeiben pompázó optikai egér a legújabb 64 bites mobiltechnológia győzelmét hirdeti. A gép processzora az AMD Athlon 64 3000+, mely számos asztali gép számára is irigylésre méltó, 512 MB memóriája 2GB-ig bővíthető. Merevlemeze alapkiépítésben 80GB nagyságú, DVD-Super Multi meghajtóval rendelkezik, mely a legtöbb írható optikai lemezt képes adatokkal feltölteni. 15" SXGA+ képernyője 1400 x 1050 képpont felbontású, ATI Mobility Radeon 9700 128 Mb DDR videokártyája pedig a tökéletes képi élményért felelős. A notebook természetesen vezetékes és vezeték nélküli hálózattal is képes kommunikálni. A termékre az ACER 1 év nemzetközi garanciát vállal.

Genius fadobozos hangfalszett

Bizonyára mindenki tapasztalta a számítógép hangszórók piacán uralkodó tarthatatlan állapotot, a „dobozhangú" vagy zizegő zajkeltők dömpingjét. Ezek között szép számmal találunk 5.1-es kivitelt is, azonban a minőség ismert, köszönhetően a felhasznált gyenge minőségű hangszóróknak és az egyszerű, vékony falú, fröccsöntött műanyag dobozoknak. Nem kell hifistának lenni, hogy belássuk, az igazán jó hangdoboz nagyobb méretű, és fából (vagy faforgács lapból) készül.

A Genius ilyen kritériumoknak megfelelő szetteket is piacra dobott, melynek egy példája a Home Theater SW-5.1 HT, amely kedvező áron kapható a kiskereskedelemben. A készlet a szokásos elrendezésű, azonban igényesebb kivitel jellemzi. Az erősítő- és kezelőszervek a mélysugárzó dobozában találhatók, és az összes PC-től vagy DVD-lejátszótól érkező kábelt egyben fogadja. A dobozban a 45W-os mélynyomón és az 5 db különböző kialakítású (elülső és hátsó szatellit, center) 15W-os hangszórón kívül találunk egy távirányítót, és számos, többféle készülékhez csatlakoztatható vezetéket is. A szett minőségére utal, hogy a doboz az összes kiegészítővel együtt 19 kg-ot nyom.

FORRÁS MISTRAL COMPUTER

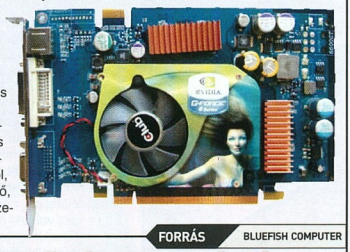
Audiotrak Maya profi hangkártyák

Akik zeneszerkesztéssel foglalkoznak, netán amatőr együttesben zenélnek, bizonyára tudják már, hogy milyen egyszerűen lehet CD-t készíteni a számítógéppel. Igenám, de az alaplapi hangkártyák nem igazán stúdió minőségűek, a gép minden zaját felveszik, és drivereik sem nagyon szeretnek együttműködni a profi programokkal. Erre kínál kedvező árú megoldást az Audiotrak a Maya termékcsaládjával. Két fő változatban kapható ez a PCI kártya: a Maya 44 MKII 4 analóg be- és kimenettel van ellátva, azaz 4 csatornás felvételeket készíthetünk vele, míg a Maya 1010 ennek a duplájával van ellátva. Mindkét kártyán találunk digitális és optikai ki- és bemeneteket. A kártyák bemenetei mikrofon közvetlen csatlakoztatására is alkalmasak, a beépített 12 voltos fantomtáp-nak köszönhetően. A 8 csatornás változat ki- és bemenetei egy külön panelen kaptak helyet.

FORRÁS BLUEFISH COMPUTER

Club3D középkategóriás videokártyák

A Club3D az olcsó kategóriás videokártyáiról vált híressé, azonban középosztályú termékei is kaphatók, akár ATI, akár Nvidia chipeset szeretnénk. A Club3D termékei igényes megjelenésűek, azonban mentesek a túl márkás kártyák luxuskategóriás extráitól, így áruk kedvező, közel azonos üzemi paraméterek mellett. Válasszon mindenki az igénye és pénztárcája szerint...



FORRÁS BLUEFISH COMPUTER

TwinMos tuning memóriák

FORRÁS EXPERT COMPUTER

A TwinMOS útjára bocsátotta Speed Premium DDR433 memóriaszériáját, mellyel elsősorban azokat célozza meg, akik túlhajtással szeretnének próbálkozni, de nem tudnak vagy nem akarnak komolyabb összegeket kifizetni a memóriamodulokért. Mint ismeretes, a szokásos DDR-400 memóriák magasabb órajelen is képesek működni, ha megfelelő példányt fogunk ki. Ezt a válogatást a TwinMos elvégezte helyettünk. A Speed Premium DDR433 modulokon TSOP tokozású Winbond BH-5 chipek kapnak helyet, kapacitástól függően nyolc (256 MB) vagy tizenhat darab (512 MB). A modulok 2,6±0,2 voltos üzemfeszültségen működnek, s a gyártó szerint megközelítőleg 466 MHz-es effektív órajelig biztosan húzhatók. A TwinMOS új RAM-jai CL 2,5-3-3-8 késleltetési értékekkel jellemezhetők; áruk egyelőre nem ismert, de várhatóan jóval a csúcsmemóriáké alatt lesz.

CoolerMaster mini vízhűtés

FORRÁS EXPERT COMPUTER

A vízhűtéses gépek összeállítása zsonglőrmutatvány. Vagy mégsem?

Egyszerűen beszerelhető kompakt vízhűtő rendszerekkel jelentkezett a legkülönfélébb PC-s hűtési megoldások fejlesztésében és gyártásában élen járó tajvani Cooler Master. A cég folyadékhűtésű processzorhűtő-rendszereinek családjába tartozó Aquagate Mini R80 és Aquagate Mini R120 modellek mindössze a hőleadó radiátor, illetve az azt hűtő, állítható fordulatszámú ventilátor méretében különböznek egymástól, a rézből készült blokk - mely gyakorlatilag az összes jelenleg forgalomban lévő processzorfoglalattal kompatibilis - mindkét modellnél megegyező. Ennek megfelelően a 80 x 80 mm-es ventilátorral szerelt Aquagate R80 valamivel szerényebb hűtési teljesítményre képes, mint a 120 x 120 mm-es rendszerű testvére.

A gyártó szerint az Aquagate Mini hűtők beszerelése gyerekjáték, ráadásul az új modellek kompakt méreteik miatt a legtöbb számítógépházba bőven elférnek. A Cooler Master mindemellett büszkén hirdeti, hogy az új vízhűtők csendes üzem mellett nyújtanak nagy hűtési teljesítményt. Különösen az előbbi állítás valóságtartalmát kérdőjelezik meg a termékek adatlapján található műszaki adatok, az Aquagate Mini R120 zajszintje ugyanis fordulatszámtól függően 21,3-tól 39,2 dB(A)-ig terjed, míg a kisebbik modell 24,4-től 37,9 dB(A) zaj mellett teszi a dolgát.

A hazánkban is közkedvelt gyártó két új processzorhűtője várhatóan egy-két hónapon belül a magyar szakboltok kínálatában is feltűnhet.

AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK

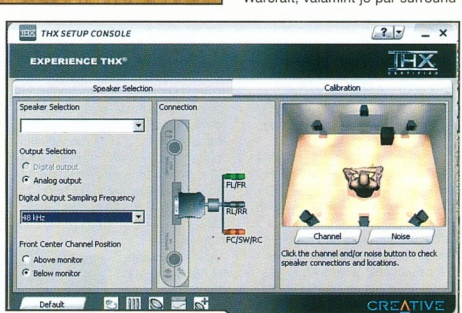
Megvetted a legtutibb laptopot? Benne van a leggyorsabb proci és szép nagy kijelzője van? Villogsz vele a haverok előtt a csodás grafikával és a beépített DVD-íróval? És nem dühít, hogy ennek ellenére csak az integrált sztereó csipen keresztül érkező, cincogó hangot hallgatod a surround hangzású játékeffektek és DVD-s hangsávok helyett?

Korábbi számunkban (2005/02) már írtunk a Creative USB-s külső hangkártyájáról (Audigy 2 NX), és valahol a cikkben utaltam is arra, hogy helyette inkább a PCMCIA-csatolós Audigy-t tudom ajánlani. Nos, időközben a Creative online boltján keresztül megrendeltem egy példányt, amely rekordidő alatt, a rendeléstől számítva 4 napon belül megérkezett Írországból. (Az online boltról, valamint a rendelésről külön írásban olvashattok a cikken belül.) Azóta elég hosszú időn keresztül használtam különböző célokra, és így éppen elég tapasztalat összegyűlt ahhoz, hogy ezeket most érdemes legyen egy cikk keretein belül megosztanom olvasóinkkal.

Miután megérkezett a kis jószág, a kicsomagolás után látszott, hogy minden alapvető kiegészítő megtalálható a dobozban, ami csak elvárható ilyenkor. Maga a kártya, különböző CD-k, fülhallgató, dokumentációk, SB-s matrica, valamint az 5.1-7.1-ig terjedő hangfalszettek csatlakozója. Utóbbi kábel egy speciális csatolóval illeszthető a kártyához, míg a másik felén a már megszokott, szabványos fekete-zöld-narancs dugaszok helyezkednek el. Alapesetben, amikor magunkkal visszük az útra a hordozható masinát, ezt a kábelt nem kell csatlakoztatnunk a kártyához akkor, ha fülhallgatót, vagy más, sztereó zajkeltőt veszünk igénybe. A fülhallgató-csatlakozó és a mikrofonbemenet ugyanis magán a kártyán is megtalálhatók.

A PCMCIA-csatolós kis eszköz azonban nem csupán abban tűnik ki társai közül, hogy támogatja a 7.1-es hangfalszetteket, valamint hogy ilyen praktikusan lett megoldva az egyes csatlakozók elhelyezése, de van néhány olyan tulajdonsága is, amelyeket megirigyelhetnek más, asztali gépekbe szánt eszközök tulajdonosai is. Az egyik ilyen, hogy a fülhallgató-kimenet egyben optikai kimenet is, míg a mikrofon-bemenet egyben optikai bemenet és line-in is. Ráadásul, ha bármit is csatlakoztatunk a fülhallgatós részre, a kártya szoftvere ezt automatikusan felismeri, majd átvált a megfelelő beállításokra. (Így váltogathatunk surround és sztereó (fülhallgató) módok között csupán úgy, hogy ebbe a csatlakozóba bekötünk valamit.) A másik az Audigy-knél elvárható DVD-Audio formátum, valamint a beépített Dolby Digital-EX, DTS, EAX 4.0, valamint CMSS 1 és 2 támogatása. Ez pedig azt jelenti, hogy ettől kezdve notebookunk nem, hogy kevesebbet tudna az asztali társainál, hanem éppen ellenkezőleg - a legújabb technológiákat fogja támogatni.

Azóta, amióta használatba vettem, csupa jó dolgot tapasztaltam az eszközzel kapcsolatban. Kiváló a hangminőség (eredetileg azért szereztem be, mert a notebookba integrált alaplapi prüntyögő elkezdett nagyon zajos lenni, és áthallatszottak különböző zörejek, még a vinyó „kerregése" is), jól testre szabható a szoftveres körítés, ráadásul könnyen hordozható a szett. (A kártya védelme érdekében kapunk egy műanyag tasakot is, amelybe belecsúsztatva már nyugodtan bepakolhatjuk a többi viendő cuccunk mellé a hangkártyát is.) A DVD-Audio lejátszásakor szerencsére itt már nem volt olyan akadozás, mint múltkor, USB-s társa esetében. A kristálytiszta hangok minden hangszóróból tökéletesen, zaj nélkül szóltak. És ez igaz volt akkor is, amikor DVD-s filmekkel, vagy éppen játékokkal próbálkoztam.



A tesztek nagy részét a World of Warcraft, valamint jó pár surround film adta, majd pedig fogtam magamat, és kipróbáltam a különbö-

ző CMSS-verziókat is. Egy ideig babrálgattam a THX-nek megfelelő szpíkerbeállításokkal (jó tudni, hogy centire pontosan belőhetjük az egyes hangsugárzók távolságát a szoftveren keresztül - már előre látom, ahogy mindenki colstokkal rohangászik otthon...), míg létre nem hoztam az elérhető legjobb térhangzást. Megéri játszadozni az értékekkel, mert ha nem pontosan a hangfalak erdejének legközepén ülünk, akkor ezzel a szoftveres tweakkel elég hatékonyan korrigálhatjuk a hatást. Azért a próbálgatáskor, meg a sikerélmény után a szomszédokat kíméljétek, és lehetőleg ne éjszaka végezzétek a kalibrálást!

Mivel a kártyát nem csupán a hang kiadására, hanem felvételre is használhatjuk, így talán hasznát vesszük majd a Creative Wave-Studiónak, mellyel feldolgozhatjuk már elkészült anyagainkat, vagy a Smart Recordernek, amely a felvételek elkészítésében segédkezik. Itt egy varázsló irányít bennünket a felvétel paramétereinek megadásakor, valamint lehetőségünk nyílik időzített hangrögzítésre is. Az ehhez szolgáltatott lehetőségek természetesen nem érnek föl egy professzionális programcsomag (pl. MAGIX) által nyújtott szolgáltatásokkal, ám arra jók, hogy ne csak egy piros „record"-gombunk legyen, és más semmi.

A tesztelés során azért néhány hátulütője is kibukott a dolgoknak. Az első, hogy a kártya nem teljesen PCMCIA-méretű. Ez alatt azt értem, hogy ugyan a csatlakozója, valamint a nagyobbik része természetesen a szabványnak megfelel, ám a laptop külsejéig kilógó rész ennél vastagabb lett. Ez azt eredményezi, hogy ha 2 PCMCIA-csatolónk van egymás fölött, akkor valószínűleg csak egyet tudunk majd használni, azt, amelyikbe a hangkártyát süppesztettük. Ugyanígy elérhetetlen lesz a memóriakártyák olvasója és az infravörös port is, ha azt éppen eme csatoló fölé tervezték ezeket a laptopnál, mint ahogy ez az egyes ASUS-modelleknél is így szokott lenni.

A másik, szoftveres(?) jellegű probléma a CMSS működéséből fakad. Ennek jó hasznát vehetjük akkor, amikor sztereóból szeretnénk surround hangzást kicsikarni. Mivel a szoftver folyamatosan figyeli, milyen forrásból érkezik a hang, és ehhez igazítja a hangzást, így folyamatosan változtatja a kiadott hang paramétereit. Igen ám, de többször is előfordult, hogy „rosszul" ismerte fel azt, hogy a hang elhalkult és nem megszűnt, és az ilyen átmenetekor ide-oda „kapcsolgatott" az üzemmódok között, ami sajnos idegesítő zajjal (mintha a jackdugó rosszul lenne bedugva, és recsegni kezd a hang) párosult. Picit úgy kell ezt a monitorozást elképzelni, mint régen az EAX, amely bekapcsolásakor hangos kattanással, vagy hasonló „hangeffekttel" jelezte, hogy üzemmódot váltott.

Fórumokon folyik a vérre menő vita, hogy CMSS 1 vagy 2 a jobb filmekhez, zenéhez, játékokhoz. Jómagam azt a véleményt osztom, hogy a legideálisabb az 1-es mód, mert a 2-esen túl erős az effekt. Elméletileg a játékhoz, zenéhez találták ki az 1-est, a 2-est pedig DVD-s filmnézéshez. Az ide-oda váltás amúgy is fárasztó lenne, így az embernek el kell köteleznie magát valamelyik mellett, és számomra egyértelműen az 1-es mód lett a nyerő. Egyetlen probléma akad ezek után, mégpedig az, hogy nem szabad kikapcsolni az effektet. Ha már hozzászokott valaki a CMSS-hez, nagyon nehéz megválni tőle - még az előbb említett hibáját is szívesen elnézi neki az ember. Persze, 5.1/6.1/7.1 hiányában annyira nem hatékony, de még ebben az esetben is érdemes kipróbálni. Azonban ha kikapcsoljuk, egyszerre csak üresnek tűnik majd, amit hallunk, és hosszú ideig szoktatnunk kell a fülünket az „eredeti" hangzáshoz.

Hogy összefoglaljam az eddig írtakat, úgy vélem, az Audigy 2 ZS Notebook elsősorban azok számára készült, akik otthon, vagy a munkahelyen is használnak surround szetteket, játszanak, DVD-ket néznek, illetve szeretik jó minőségben hallgatni a zenéket. Ha valaki csak fülhallgatóval szeretné hallgatni a laptopjából érkező zörejeket, ahhoz egy picit drága szerintem a kártya (a cikk írásának pillanatában 129 euróba került), viszont na bárhol is kihasználjuk a surround lehetőségeket, vagy csupán elegünk lett az integrált chip gyatra minőségéből, akkor megéri beruháznunk, hiszen ki mondta, hogy a mobil eszközöknél kompromisszumokat kellene kötnünk a hangok terén?

Chilly
chilly@pc.games.hu

RENDELÉS ONLINE

Sokszor rizikós online módon vásárolni, ám vannak esetek, főként olyan nagyobb cégek esetében, amelyek adnak a „customer support" nevezetű, sokhelyütt ismeretlen fogalomra. Ilyenkor, egy-egy vásárlás során örömmel konstatálhatjuk, hogy valóban emberszámba vesznek bennünket, az amúgy lassan magukat fejőstehénnek érző vásárlókat. Negatív példaként felhozható a Blizzard európai supportja (elég csak vetni egy pillantást a hivatalos oldalon található fórumokra), míg a pozitív oldalon állhat az amerikai Amazon.com, és a Creative európai site-ja is.

Utóbbi esetében nagyon egyszerűen, alig néhány lépésben kiválaszthatjuk, majd megvásárolhatjuk a számunkra megtetsző termékeket, melyet az Európai Unió országaiba (így hazánkba is) csomagolási és szállítási költség nélkül kézbesítenek. A futárposta minősége ugyan hazánkban hagy némi kívánnivalót maga után, ám amikor problémánk akadt a csomag átvételével, külföldről akkor is azonnal segítőkészen jelentkeztek, észlelvén a problémát. A tapasztalataim alapján mindenkinek csak javasolni tudom, hogy ha esetleg olyan Creative-termékre vágyna, melyet itthon nem lehet beszerezni, vagy esetleg olcsóbb a webshopon keresztül, külföldről megrendelni, nyugodtan válassza az online vásárlás kényelmes megoldását - tudván, hogy a rendelt áru pontosan (és gyorsan!), sértetlenül fog megérkezni, ráadásul probléma esetén nyugodtan fordulhat a cég munkatársaihoz, akik mindenben a rendelkezéseire fognak állni, hogy az esetlegesen felmerülő problémákat minél hamarabb megoldják.

http://hu.europe.creative.com/shop/

RÁGCSÁLÓK „KOCKÁKNAK"

Avagy mi kell a gamer kezébe?

Egér. Mindenekelőtt. Mostani tesztünkben elkalandozunk az egerek világába, ott is inkább azon példányok közé, amelyek megfelelhetnek a játékosok igényeinek. Először is szeretném leszögezni, hogy nincs tökéletes egér. Személyenként változó, hogy ki milyen paramétereket részesít előnyben az ergonómia frontján. Van, akinek a jobbkezes, ergonomikus kialakításúak jönnek be, mások a szimmetrikus jószágokért élnek-halnak, van, aki használja az oldalsó gombokat, van, aki csak a két alap gombot, még a fegyvert is billentyűzetről váltja. Ezért nem is tudunk ebben a kérdésben objektívak lenni. Viszont az egér „mozgása", pontossága már nem személyfüggő, itt természetesen a legprecízebb, a „legfolyósabb" a legjobb, ahol érezni, hogy nem ugrunk át pixeleket, bármilyen sebességgel is rántsuk meg a jószágot.

De mégis milyen egértől várhatjuk el, hogy teljesítse a fent kitűzött precizitást? Mindenekelőtt a jó egér zsinórral van ellátva. Hogy miért is? Mint minden rádiós dolognál, itt is van egy kis késés az adás és a vétel között, tehát késik a mozgás, ráadásul a technológia jelenlegi állásán a rádiós egerek kevesebbet tudnak frissíteni másodpercenként, mint a zsinóros társaik. Nagyon fontos még az egér súlya. Nagyon nem mindegy, hogy egy 80 grammos, könnyű kis egeret cibálunk, vagy egy 20 dekás monstrumot kell tologatnunk. Nem kell ecsetelnem, hogy a könnyebb egér kevésbé fárasztja a kezet, ráadásul valamivel gyorsabban is tudjuk mozgatni (milliszekundumokról beszélünk).

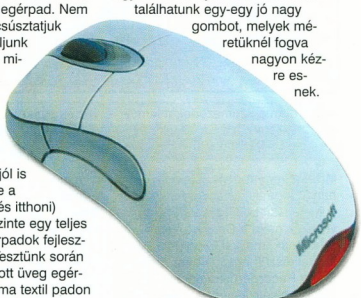
Apropó milliszekundum. Mostanában a legtöbb egér USB-portot használ (bár legtöbbször mellékelnek PS2 átalakítót is, de inkább használjuk az USB-t), melynek a frissítése (Windows XP alatt) 125 Hz, ami azt jelenti, hogy 8 ms a legkisebb reagálási idő. Mint kiderült, a legtöbb második generációs optikával szerelt egér működik akár 500 Hz-en is. Hogy ez miért is jó? Egyrészt az egér reagálási ideje lecsökken a negyedére (2 ms), másrészt minél több adatot küld át másodpercenként az egér a gépnek, annál folyamatosabb lesz a mozgás. Ez persze hétköznapi felhasználás alatt nem igazán derül ki, de egy pörgős, tétre menő harc közben minden apróság számíthat.

Egy másik fontos dolog az „egérgyorsítás", az „acceleration". Ez, ha az egeret gyorsan rántjuk meg, ugyanazon mozdítási távolság mellett a képernyőn nagyobb távolságot tesz meg a kurzor, vagy a célkereszt, mintha lassan tennék ezt. Ez nem jó. Hirtelen helyzetben, ha megijedünk, és túl gyorsan reagálunk (ami persze nem árt), nagyon könnyen túlszaladhat a célkereszt, és megvan a baj. Namost szerencsére a legtöbb driverben ez kikapcsolható, úgyhogy ha nem tettük volna még meg idáig, akkor kapcsoljuk ki. Ha így teszünk, és megszokjuk a konstans sebességet, akkor sokkal pontosabban tudunk lőni, szinte célzás nélkül, csak reflexekkel is. Egy másik dolog az egérpad. Nem mindegy hogy min csúsztatjuk az egerünket. Próbáljunk arra törekedni, hogy minél recésebb, „textúráltabb", de mindamellett finom, az optika által könnyen „fogható" felületen játszunk, ami nem mellékesen nagyon jól is csúszik. Szerencsére a cybersport (külföldi és itthoni) fejlődésének hála, szinte egy teljes iparág állt rá az egérpadok fejlesztésére, gyártására. Tesztünk során én egy savval maratott üveg egérpadon, illetve egy sima textil padon is kipróbáltam a szerkentyűket. Nagyjából ennyi lenne, amit hirtelen tudni kell a hatékony egerészésről, lássuk, mit teljesítenek tesztalanyaink.

Microsoft Intellimouse Optical 1.1A

Biztosan sok embernek cseng ismerősen ez a név. Amikor kijött, ő volt az első második generációs optikával szerelt egér, ezzel mintegy eldöntve a golyós és optikai egerek párharcát. Rengeteget vásárolták belőle (köztük én is, már lassan 3 éve megvan), és még ma is nagyon kelendő, köszönhetően precizitásának és kellemes árának.

A dizájn a régi kort idézi, a csontszürke házzal, illetve a szürke gombokkal. Az illesztések nem a legprofibbak, idővel elkezd recsegni-ropogni. Szimmetrikus felépítésű, jobb és balkezesek is ugyanúgy használhatják. Mindkét oldalt találhatunk egy-egy jó nagy gombot, melyek méretüknél fogva nagyon kézre esnek.



A görgő precíz, „kattogós", bár elég hangos. Az egér nagyon könnyű, szinte nem is érezni a súlyát.

A mindennapi használat közben pontosan, bár kicsit „keményen" teljesítette dolgát, olyan érzés fogott el, mintha egy szikét tartanék a kezemben. Halálpontos, de vala-

hogy mégis, a súlya miatt annyira felveszi az ember kezének rezdüléseit, hogy nagyon „kockás" lesz a mozgás. Remegő kezűeknek nem ajánlott!
Játékok közben hozza az elvárt szintet, nem lehet zavarba hozni, teszi a dolgát. Az oldalsó gombokat nagyon könnyen lehet használni, kézre esnek, azonnal végrehajtják funkciójukat. A görgő viszont a teszt alatt - igaz, nagyon ritkán -, de hibázott. Néha utólag is átbillent, pedig az ujjam még csak arra sem járt. Mondjuk ez kb. 3-4-szer fordult elő a teszt alatt (2 nap), de akkor is hiba és az online játékoknál ez nem megengedhető.
A nálunk járt versenyző OEM-verzió volt, azaz egy USB-PS2 átalakítón kívül semmi nem volt a zacskóban. Talán emiatt ilyen olcsó? Mindenesetre a Microsoft oldaláról hamar lekaptam a szükséges drivert (minden gond nélkül működik a Windows alapértelmezett driverével is). A szoftverben mindent be lehet állítani, amire szükség van. Az összes gombot külön, akár alkalmazásra lebontva is lehet konfigurálni.

Microsoft Intellimouse Explorer 4.0
Második Microsoft egerünk picit kilóg a sorból, több tekintetben is. Egyrészt kapott egy univerzális görgőt (hangzatosan Tilt Wheel), mellyel megoldhatóvá vált a horizontális görgetés. Másrészt viszont nem működik rajta az USB hack. Csak és kizárólag 100 Hz-en frissít, bármire állítjuk az USB sebességét. Az egér firmware-ében le van korlátozva az adatközlési sűrűség. De lássuk inkább a külcsínt. Felépítése jobbkezes, kidolgozottsága példás. Nagyon jó minőségű anyagokból készült, sokkal masszívabb felépítésű, mint a kistestvér. A már fent említett görgőn kívül ez is kapott két gombot, amelyek az egér bal oldalán helyezkednek el. Nyomáspontjuk megfelelő, a kezünkhöz közelebb eső kézre áll, viszont a második, a távolabbi, kisebb hüvelykű embereknek boszszúságot okozhat. Az egeret kézbe fogva nyugodtan konstatálhatjuk, az MS dizájnerei jó munkát végeztek. Nagyon kézre simul, öröm vele dolgozni. Ezt az érzést csak növeli, hogy az univerzális scroll nagyon jól végzi dolgát. A sima futású görgővel öröm fórumozni, nem kattog a kezünk alatt semmi. A jobbra-balra görgetés is nagyon hasznos, nagyobb weboldalaknál kényelmesebb böngészést eredményez.

Játékok alatt viszont más a helyzet. Itt a görgő használhatatlan. Ha valaki a fegyverváltást arra tenné, készüljön fel, nehéz lesz megszokni. Míg a „kattanós" görgőknél tudja az ember, hogy mikor vált, itt csak tippelni lehet, mennyi az „elég". Nagyon könnyen túlválthatunk, főleg ha be van kapcsolva a driverben az „accelerated scrolling". A másik az 5. gomb. Nagyon nehezen lehet elérni (kiskezűeknek), ezért nem igazán használható hatásosan. Mindamellett a tesztpadon nem vettem észre pontatlanságot, viszont egy sima textilpad kifogott rajta. Hirtelen rántásnál néha megugrott a célkereszt, ez pedig megengedhetetlen egy online fps-nél…
Ez a példány is OEM-változat volt, egy zacskóban érkezett, egy USB-PS2 átalakítón kívül semmi nem járt mellé. Gondolom emiatt ilyen nyomott az ára, a csomagolás, illetve a driver CD nagyon sokba kerül… Apropó driver. Az Intellimouse Opticalnál tagoltakon kívül csak a horizontális görgető beállításaival bővült, minden más megegyezett.

Logitech MX310
Legkisebb Logitech egerünk szimmetrikus, jobb és balkezesek is egyaránt használhatják. Kidolgozottsága és a felhasznált anyagok minősége kiváló, nagyon masszív felépítésű. Súlya könnyű, ideális lehet gyors, pörgős játékokhoz.
Az oldalán 1-1 gomb van elhelyezve, amelyeket könnyen és gyorsan tudnak kezelni még a kis kezű gamerek is. Az egér tetején, a görgő fölött helyezkedik el egy hatodik gomb, mely alapértelmezettként ablakváltásra van beállítva, ezzel könnyen és gyorsan tudunk váltani Windows-ban az alkalmazások között.
Mindennapi használatra megfelelő - bár nem a legkényelmesebb -, precízen, hibamentesen tette a dolgát.
Játékok alatt is megállta helyét, a görgője kifejezetten hasznos, könnyen, és pontosan lehet vele fegyvert váltani. A két oldalsó gomb is kézre esett, a rájuk bindelt parancsokat gyorsan, hiba nélkül hajtották végre.
A drivere egyszerű, semmi csicsa, minden gombot külön be tudunk konfigurálni. A csomagolás igényes, kapunk hozzá driver CD-t és USB-PS2 átalakítót is.

Logitech MX510
Bizony, sokan hallották már ezt a nevet is. Ő a Logitech sláger egere, nagyon sokan teszik rá voksukat vásárláskor, lássuk miért is.
Az egér kifejezetten jobbkezes használatra lett kifejlesztve, ezért sajnos balkezeseknek nem ajánlott. Nagyon kényelmes, a felhasznált anyagok minősége is nagyon jó. A hüvelykujjunknál van egy bemélyedés, amelynek segítségével

USB PATCHER

DVD-mellékletünkön a kapcsolódó anyagok között található két kis program melyeknek segítségével be tudjuk állítani az USB frissítési frekvenciáját.

1. Először is indítsuk el az XP-t csökkentett módban (boot közben F8, majd válasszuk a Csökkentett Mód vagy Safe Mode opciót).
2. Indítsuk el az USB Patchert, majd adjuk meg neki az usbport.sys fájl elérési útját. (*Windows\System2\Drivers\usbport.sys*). (Ha a System32 könyvtárban nem látjuk a drivers könyvtárat, akkor írjuk be, hogy *drivers*, majd *ENTER*.)
3. A program felrak egy kérdést: *„Do You want to create a backup? (y/n)"*, erre mindenképp az **igent** *(y)* válaszoljuk, ha esetleg a dolog balul sül el, akkor vissza tudjunk állítani az eredeti állapotot.
4. Utána sorban megkérdezi, hogy milyen frissítést akarunk. *(1000Hz, 500Hz, 250Hz)*. Itt az 500-at, vagy a 250-et válasszuk, 1000-en csak 1-2 egér működik, ráadásul ezek sem stabilan, sőt, itt már az XP is összeomolhat.

Ez után teszteljük le egerünket, hogy tényleg a kívánt sebességen működik-e, a *Mouserate* nevű progival. Elindítjuk, és mozgassuk az ablak fölött az egeret, és közben figyeljük az értékeket (célszerű gyors mozgatást alkalmazni). Ha valami balul sül el, az egérkurzor nem mozdul, akkor sem kell félni, dugjunk be egy PS2-es egeret (vagy tegyük rá az USB-s egerünkre egy PS2 átalakítót, persze újraindítás után, csökkentett mód még mindig), menjünk a *windows\system32\drivers* mappába, majd az *usbport.sys.bak* nevű fájlt nevezzük át *usbport.sys*-re. Ha nem csináltunk backup-ot, akkor windows újrainstallálás...

FONTOS!
A megnövelt USB frissítési sebesség nem minden egérnél működik. Csak akkor próbálkozzunk vele, ha az alábbi listában szerepel az egerünk:
- Razer Viper, Diamondback
- Logitech MX300, MX310, MX500, MX510, BJ58, BJ69,
- Microsoft IntelliMouse Optical 1.1a, IntelliMouse Explorer 3.0
- A4 Tech SWOP-80

Egyes USB-eszközök (nyomtatók, szkennerek) a nagyobb frissítési sebesség miatt nem biztos, hogy helyesen fognak működni (az XP-s driverek nem biztos, hogy fel vannak erre készítve). Ha hibát tapasztalunk, akkor állítsuk vissza az eredeti állapotot a fenti módon. Elvileg (miután az USB szabvány 1000 Hz-es frissítésig terjed, Windows 98, és Windows Me alatt nincs lekorlátozva az USB sebessége, ott a maximális 1000 Hz-et is tudjuk használni mindenféle hack nélkül) hardveres problémát a hack-kel nem okozhatunk.

Mindenki csak a saját felelősségére próbálja ki!!!

nagyon jól meg lehet fogni, nem csúszik ki a markunkból. A szokásos gombok és a görgő mellett jobb oldalon 2 gomb is található, melyeknek a pozíciója nagyon eltalált. Az MX310-nél is említett alkalmazásváltó gomb mellett az egér tetején helyet kapott 2 kis gomb is, melyek alapértelmezésben vertikális görgetésre vannak állítva (akkor minek a görgő?). Mindenesetre ezek a gombok már nem esnek annyira kézre, ezeket nem igazán tudjuk hatásosan használni. Az egér egy picit túlsúlyos, de szerencsére nem zavaró mértékben.

Játékok alatt teljesen precízen állta a sarat, a jobb oldali gombok is használhatónak bizonyultak, ahogyan a görgő is.
A csomagolás minden tekintetben hajaz az MX310-nél látottakra.

A driver kezelése is megegyezik, bár az MX510-hez külön verziójú driver jár (gondolom a továbbfejlesztett optika miatt.)

Logitech MX518

Az utód. Az 510-es sikerén felbuzdulva a Logitech új optikával felvértezve kiadta a kifejezetten gamereknek szánt egerét.
Az elődhöz képest színte semmit nem változtattak, a gombok elrendezése, a forma megegyeznek. Ezért nem is részletezném a kényelmi szempontokat, ezek maradéktalanul megegyeznek az MX510-nél olvasottnál.
Az optika most már nem 800, hanem 1600DPI-s, amelyet a mellékelt drivernek köszönhetően menet közben is állíthatunk alapértelmezésben a görgő alatti és feletti gombokkal. A szoftverben 5 különböző slotban állíthatunk be DPI-értéket, és ezek között válthatunk. Ezen kívül itt is minden gomb külön konfigurálható, illetve a driver egyes beállításokat külön kezel játékok és alkalmazások alatt.
Játékokban leteszteltem 800-as és 1600-as beállításokkal is. 800-as beállításnál leginkább az 510-eshez hasonló „érzést" kaptam, míg 1600-nál szinte „folyt" a képernyő, érződött még a legdurvább rántásnál is, hogy minden képpont meg van mozgatva. Ami viszont érdekes, hogy egy sima textil egérpad kifogott rajta 1600-as beállításnál. Gondolom, túl nagy volt a pad textúrázottsága, és emiatt ugrált az egér. Mindenesetre üvegen ez a gond megszűnt.
A csomagolás, illetve a kellékek is ugyanazok, mint az elődjéé, ugyanazokat a kellékeket mellékeltek mellé (USB-PS2 konverter, driver CD).

Az egér az 500-as sorozat nyomdokain haladva jobbkezes, aszimmetrikus felépítésű. Továbbfejlesztett design: a görgő és az oldalsó gombok is más elgondolás szerint

lettek felépítve. A görgő, hasonlóan a Microsoft Intellimouse Explorer 4.0-ához itt is ki van bővítve a horizontális görgetés „tudományával". Ebben az esetben viszont a görgőnek nem sima a futása, hanem kattog, ezzel talán még fegyvert váltani is lehetne... De ne szaladjunk előre. Ugyanis a görgő alatti és fölötti káva is rejt 1-1 gombot, melyeket tetszés szerint konfigolhatunk. Az oldalsó gombok is más elrendezést kaptak. Oda helyezték át a Logitech-nél divatos alkalmazásváltó gombot, míg elé és mögé a „Back", illetve a „Forward" gomb

Logitech MX1000

Negyedik, egyben utolsó Logitech egerünk több szempontból is kakukktojás. Egyrészt nem zsinóros, hanem rádiós kivitelű, másrészt az optika nem LED-del, hanem lézerfénnyel dolgozik. Ez párosítás nem volt a legszerencsésebb. Mint ahogy azt a cikk elején is írtam, a rádiós egerek átvitele lassabb, illetve nem is annyira stabil, mint zsinóros társaiknál. Hiába a lézeres optika, nem tudjuk meg (ennél az egérnél legalábbis) mire lenne képes, mert a rádiós átvitel „lebutítja".

SPECIFIKÁCIÓK

	Microsoft Intellimouse Optical 1.1A	Microsoft Intellimouse Explorer 4.0	Logitech MX310	Logitech MX510	Logitech MX518	Logitech MX1000	Razer Diamonback
Felbontás (DPI)	800	800	800	800	1600	800	1600
Képfeldolgozás (mpixel)	n.a.	n.a.	4,7	5,8	5,8	5,8	5,8
Gyorsulás (cm/mp)	50	50	100	100	100	n.a.	100
Optika frissítése (frame/mp)	6400	6400	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	6400
Gombok száma	5	5	6	8	8	10	7
Extrák	USB - PS2 adapter	USB - PS2 adapter, Tilt Wheel	USB - PS2 adapter	USB - PS2 adapter	USB - PS2 adapter	USB - PS2 adapter, Tilt Wheel, rádiós, lézeres	Hordtáska, aranyozott USB csatlakozó
Ár (kisker. bruttó)	4 200 Ft	5 686 Ft	9 350 Ft	11 000 Ft	~ 15 000 Ft	18 000 Ft	14 875 Ft

került. Ezzel az átrendezéssel sikerült a Logitech-nek elérni azt, hogy nagyjából „ujjközelbe" került az összes gomb. Sajnos az egér nagyon nehéz (köszönhetően a beépített akkumulátornak), hosszútávon (játéknál) fárasztó lehet. Alkalmazások alatt nagyon kényelmesnek és precíznek bizonyult, hosszú

távú munkára a legmegfelelőbb választás lehet, nincsen zavaró zsinór. Játékok alatt viszont a már említett súly, illetve az oldalsó gombok átrendezése okoz kellemetlenséget.
Az utóbbinál nehéz eltalálni a kis helyen elhelyezett 3 gomb közül a megfelelőt. Játék közben (gondolom a rádiós átvitel miatt) az egér ugrál, nem folyamatos, ráadásul egy hirtelen rántásra könnyen megadja magát, és megáll egy ponton. Ez pörgős, gyors játékoknál megengedhetetlen.
A drivere megegyezik az MX518 driverével, egy kivétellel: itt nem lehet állítani a DPI-értéket, az mindig fix 800.
A csomagolás a többi egérhez hasonlóan tartalmazza a driver CD-t, az USB-PS2 átalakítót, azonkívül a rádiós mivoltából kifolyólag egy dokkolót (amely egyben a vevőegység is), illetve egy hálózati töltőt.

Razer Diamondback

Itt van hát tesztünk egyik főszereplője. Közte és a Logitech MX518 közötti versengésre voltam igazán kíváncsi, ugyanis mindkettő kifejezetten „játékos" célokra lett kifejlesztve. Nézzük, itt milyen sikerrel tudták a céljaikat a tervezők elérni!
Tesztünk (fizikálisan) legkisebb versenyzője, ő a legkönnyebb és legkeskenyebb is. Szimmetrikus felépítésű, nagy, csúszásmentes bal és jobb gombbal. A görgő nagyon precíz, „kattanós" fajta, sőt, külön megvilágítást is kapott, ugyanis alatta helyezkedik el egy vörös LED. Oldalt 2-2 gomb van, melyek

személy szerint nekem nem annyira jöttek be. A két érzékelő 1 db műanyag gomb alá van elhelyezve, amely „billentős" mechanikával működik, ha a gomb elejét nyomom, akkor ez egyik, ha a végét, akkor a másik aktiválódik. Tovább rontja a dolgot, hogy elég pici a gomb, hirtelen helyzetnél, ha valamit rákonfiguráltam, akkor nem mindig azt sikerült benyomom, amelyiket szerettem volna.

Viszont a fogása kellemes, a teszthez használt üvegpadon pedig skatez nélkül is nagyon jól csúszott (sőt halkabban is), köszönhetően a teflon talpaknak. Extraként a gyártó aranyozott USB-csatlakozóval látta el, sőt mellékeltek egy kis táskát is, amelyben a lanpartikra lehet biztonságosabban szállítani.

Drivere az egyik legjobb a mezőnyben. Mind a 7 gombot konfigurálhatjuk, on-the-fly állíthatjuk az érzékenységet, akár játék közben is.
De térjünk rá a használatra. A mindennapi, klikkelgetős munkát, illetve webezést jól vette, teljesen pontosan mindenféle hiba, ugrás nélkül.
A kicsike 16 bites, 1600 DPI-s optikát kapott, amit leginkább a pörgős, gyors játékok alatt tud igazán kamatoztatni, úgy, hogy nem teketóriázott, bele is vágtam rendesen. Minden apró mozdulatra azonnal, félelmetes pontossággal reagált, a súlyának, illetve kialakításának hála, olyan volt, mintha nem is lett volna semmi a kezemben, csak a kézfejemmel játszottam volna.
Egyedül az oldalgombok zavartak, megszoktam, hogy odakonfigolok két dolgot is, a teszt rövid ideje alatt azonban ezek használata nem ment a legfényesebben. Minduntalan attól féltem, hogy rossz gombot nyomok le, és későn reagáltam. Persze idővel megszokná az ember, de mehetett volna elsőre is.

Végszó

Ha valaki online fps-re adja a fejét, és nincs teljesen megelégedve a mostani egerével, (kényelmi szempontok, pontosság), ha teheti, menjen el egy nagy szórakoztatóelektronikai áruházba, ott szinte az összes, a cikkben felsorolt egér ki van rakva, meg lehet fogdosni, ki lehet próbálni. Egy kicsit toszigatja az ember a versenyzőket, és a kényelmi kérdést már el is tudja dönteni. Használhatósági szempontból (pontosság) két egeret nem tudok nyugodt szívvel ajánlani. Egyik a Logitech MX1000, a rádiós mivolta és a súlya miatt, a másik a Microsoft Intellimouse Explorer 4.0. Az utóbbit a görgő miatt nem ajánlom, a sima futású görgővel lehetnek a játékosnak rossz pillanatai. Persze, ha emberünk nem használja játék közben a görgőt, és az oldalsó gombok is kézre esnek, akkor megfelelő lehet játékra is.
A többi versenyzőt viszont nyugodt szívvel ajánlom, célszerű megnézni a pénztárcánkat is, az olcsóbb modellek nem annyival rosszabbak, mint ahogy azt az áruk sejteti. Persze, ha valaki a csúcsra tör, és a legjobbat akarja, akkor egyértelmű: Logitech MX518 vagy Razer Diamondback, persze egy alapos „fogdosás" után. Azután irány egy olcsóbb számítástechnikai bolt (merthogy az áruházaink horror árakkal dolgoznak), és meg is vehetjük kívánt lasztottunkat.

Ennyi volt, a következő számunkban az egéralá-valókat vesszük szemügyre.

gyvi
gyvi@pc.games.hu

A tesztalanyokat a Logitech Magyarország-tól, a Pixel Kft.-tól és a Ramiris Rubin Rt.-tól kaptuk tesztelésre.

Köszönjük!

TAGAN ÉS LC POWER TÁPEGYSÉGEK

Úgy néz ki, mostanra érkezett el a minőségi tápegységek kora. Legalábbis ezt látszik alátámasztani, hogy a növekvő igényeknek megfelelően, egyre több gyártó dönt úgy, hogy jó minőségű (vagy legalább annak álcázott) tápegységet dob piacra. Ettől még ugyan nem kell elbíznunk magunkat, van bőven pocsék táp a boltokban, de legalább a választék egyre nagyobb, és a kínálat növekedésének eredményeként a gyártók megteremtettek egy olyan középkategóriát, amely áthidalja az olcsó és méregdrága termékek közötti szakadékot.

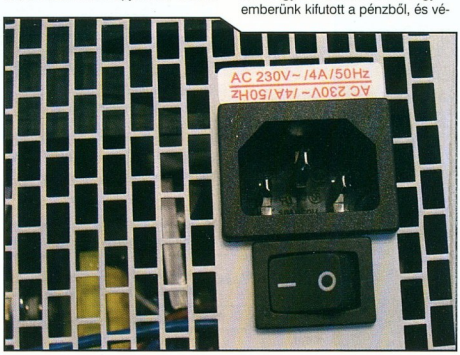
Emlékszem, néhány számunkkal ezelőtt még arról írtam, sokszor úgy könnyű megállapítani a jó tápegységet a rossztól, hogy mérlegre helyezzük őket. Az olcsó, silány alkatrészekből készült darabok ugyanis sokkal könnyebbek voltak a minőségi, márkás példányokhoz képest. Mára nem csupán a súly szempontjából változott a helyzet. Igaz ugyanis már az is, hogy a jó minőségű táp lehet akár pehelysúlyú is, de, főként az erősödő versenynek köszönhetően, más tényezők is beúsznak a képbe, mint amilyen a kórítés, a kiegészítők sora, meg a külső megjelenés.

No, nem kell arra gondolni, hogy mostantól a külső alapján lehet majd kiválasztani a legjobb tápegységeket, csupán arról van szó, hogy egyre több termék szeretne tetszeni a vásárlóknak, és ennek következménye, hogy egyre több csicsás, optikai tuninggal ellátott produktum kerül a boltokba. Sokszor ez azért csak a parasztvakítás egy újabb esete, mert a színes, esetleg világító dobozok ugyan jól mutatnak a házban, ám ettől még belül lehet, hogy semmiben sem különböznek azon daraboktól, amelyek leginkább csak arra alkalmasak, hogy az ember kivágja segítségükkel a biztosítékot, illetve hosszabb távon megsüsse a gépében található alkatrészeket. (A jelenlegi állapot azért ennyire nem rossz, mert vannak bizonyos EU-s előírások, meg minősítő szervezetek, de valljuk be, még mindig előfordul, hogy egy-egy tápegység szó szerint megsüti a berendezéseket.)

A helyet jelenleg a következő: úgy néz ki, az olcsó tápok kezdenek picit jobban megbízhatóvá válni, ráadásul lassan kezd kiderülni a távolkeleti gyártók számára, hogy az emberek szeretik azt, ha megfelelő hosszúságú és típusú kábelek lógnak ki a házból, amik segítségével esetleg egy (állított) ház alsó szegmensében található merevlemezig is el lehet húzni a Molex-csatolót.

A másik fontos tényező, hogy egyre nagyobb teljesítményű tápegységekre van szükség, ugyanis az újabb P4-es gépek és a 64-bites processzorok már elérhető közelségbe kerültek, és ezek stabil működtetéséhez kénytelenek a gyártók is hozzátenni valamit, hiszen egy-egy silány termékről azonnal kiderül a nagyobb igénybevétel okán, hogy nem tudja produkálni még csak a névleges értékeket sem.

Egyelőre nem kell majd a MÉH-be vinnünk Enermax tápjainkat, viszont ha nem szeretnénk egy vagyont költeni a tápra, akkor sem kell zajos és ócska alkatrészekből összeeszkábált „trutyit" vennünk. Saját tapasztalatom szerint ugyanis sokszor előfordul, hogy valaki összegyűjti a gépbővítésre szükséges pénzt, kivágül néhány ezresért valami ócskavasat vesz „úgysem a táp a lényeg!"-felkiáltással. Ezzel tulajdonképpen a sok-sok pénzért megvásárolt eszközeinek épségét teszi kockára a felhasználó, hiszen ha a táp lát el mindent árammal, és valaszt valami bikaerős processzort, ütős videokártyát, esetleg valami új perifériát, majd utána, amikor eljut odáig, hogy a maradék alkatrészt beszerezze, és felmerül, hogy egy nagyobb teljesítményt produkáló táp is elkélne, hogy az új eszközöket elvigye a hátán, kiderül, hogy emberünk kifutott a pénzből, és vémikor is probléma merül föl (pl. túlfeszültség keletkezik) a működés során, ezzel pedig nem képes megbirkózni az eszköz, akkor nem nehéz kikövetkeztetni, hogy jó esélyünk van rá, hogy fújhatjuk az egészet. A füstölgő roncshalmaz szép emlék lehet az unokáknak, és lehet mutogatni különböző kiállításokon és LAN-partikon. (Utoljára a múlt év végi Mod-Tech Hall-on láttam egy aranyosan összeégett cuccot, ha valaki ott volt, talán emlékszik rá - egy Barbie-baba volt a környékén. A táp gyártójának nevét jótékony homály fedi az emlékezetemben. Értsd: azóta (és korábban) sem ajánlottam senkinek ilyen terméket.)



No, de örvendezzünk, mert cikkünk témájául két olyan gyártót sikerült választani, amelyek egész jó példát mutathatnak versenytársaiknak. Az egyik az LC Power, amelyről sokat nem sikerült megtudnom azon kívül, hogy főként német és francia internetes oldalakon írtak róluk, és hogy alacsony kategóriás, olcsó tápok

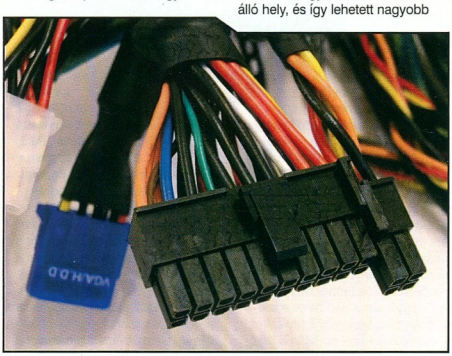
forgalmazását vállalták föl. A másik a Tagan, mely név számomra eddig nem volt túlságosan ismert, így az első dolgom az volt, hogy körülnézek a hivatalos honlapon, milyen cég is áll a szóban forgó tápegységek mögött. A Tagan azzal hirdeti magát, hogy a legújabb technológiát és a legkiválóbb alkatrészekből összerakott termékeket szeretnék minden vásárlójuk számára elérhetővé tenni. Ez azt jelenti, hogy a cég nem csupán a külsőre, de a termékeket alkotó elemek minőségére is nagy hangsúlyt fektet. A gyártó hivatalos honlapján lehet olvasni egy aranyos kis történetet, hogyan jöttek össze a világ különböző tájairól a cég alapítói, hogy a világ legjobb tápegységeit rakják össze. Ezt leszámítva a cég legfőbb célja a tápegységek területén, hogy azok megbízhatóan működjenek, minél csendesebbek legyenek, és mégis alacsony hőmérsékletet biztosítsanak, valamint kibírják jó sokáig a használatot (36 hónapnyi garanciát kapunk a termékekre!), ami mellett lehetőleg minden újdonságot támogassanak is.

LC Power

Az LC Power tehát az alacsony szegmensben jelent meg, és a Codegen és társai ellenfelének tekinthető. A tesztben szereplő legkisebb, 350H-s táp körülbelül ezt a minőséget is produkálta, vagyis nyire melegszenek föl működés közben, és hogy milyen hangos a ventilátor működése.

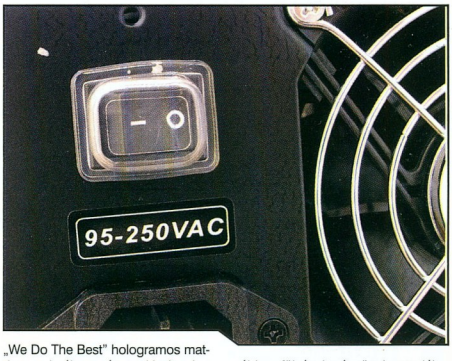
A 350H semmi különöset nem produkált, működött stabilan a teszt alatt, a ventilátora szokványos zajjal működött, azaz alig hallhatóan ontotta kifelé magából a levegőt, ahogy azt manapság már alapkövetelményként el is várhatja minden felhasználó. Tipikus szürke egér, egy a választékból, amely talán csak a 2 éves garanciával tűnik ki a sorból. Mivel a dobozba bele nem tekinthettünk, így csak annyit tudunk mondani, amit a tesztből megállapítottunk: működik. Ja, és olcsó. Meg, hogy akinek ténylegesen 350W-nyi hasznosítható teljesítményre van szüksége, az inkább eggyel nagyobbat vegyen. Tudjátok, csak a biztonság kedvéért. :)

A 6350 már profibb kinézettel érkezik, mivel egyrészt a kábelei hosszabbak (nem sokkal, csak picit), mint előző társánál, másrészt pedig a mostanában népszerű divatnak megfelelően a ventilátor a CPU felé néz, a doboz gép háta felé eső részén pedig végig ki lett lyuggatva a borítás. Így a táp egyrészt besegít a gép belsejében lévő levegő áramoltatásába, másrészt nagyobb a rendelkezésre álló hely, és így lehetett nagyobb



iszonyúan rövid tápkábeleket adtak hozzá, és az egész nem nézett ki túlságosan bizalomgerjesztőnek. Szétszedni sajnos nem állt módunkban a tápegységeket, így a belső alkatrészek minőségéről nem tudtunk megbizonyosodni, ám minden tápot aránylag nagy terhelésnek tettünk ki, valamint ellenőriztük, menny- (12cm), ezáltal csöndesebb ventilátort alkalmazni. Itt jobban bele lehetett pillantani a tápba, és látszott, hogy azért nem valami hulladék-feldolgozóból szedték bele az újrahasznosított alkatrészeket. Ez pedig kissé megnyugtatott bennünket, hiszen a tesztgépet sem szeretjük megsütni.

A dobozt elnézve ebből a példányból is van mindenféle színválaszték (ezüst, arany, fekete, szürke), mint ahogy azt majd az 550W-os társánál is látni fogjuk, ám a különbségek sora itt véget is ér, mivel minden más tulajdonságában a többi gyártóhoz igazodik. A borítason ott figyel a



„We Do The Best" hologramos matrica, ami nálam már egy kicsit soknak tűnt - az addig rendben van, hogy jobb, mint az átlag, de azért a legjobbtól messze van. Úgy látszik, a tápegységeket gyártó cégek vezetői (vagy marketingesei) tele vannak egóval, amit különböző formában próbálnak meg a kedves vásárló tudomására hozni. Sebaj, legalább lelkesek. Ha még értenek is ahhoz, amit csinálnak, az meg külön öröm. Szó mi szó, azért tudom javasolni az LC Powert alternatívaként a gagyi produktumok helyett, mivel a hűtési megoldás is tetszetős, és az ára sem eget rengetően drága.

A 6550 arany színben érkezett hozzánk, és nagyjából ugyanazt mutatja, mint kisebb testvére, csak nagyobb teljesítményt nyújtva. A hűtési megoldás, a felépítése, valamint a tápkábel hossza és a csatlakozók típusa is teljesen megegyezik, ami csak azért szomorú, mert aki már egy ekkora névleges teljesítménnyel rendelkező tápot vesz, az valószínűleg szeretné később is használatba venni, és esetleg több eszköz között is megosztani ezt az árammennyiséget. Nos, sem a későbbiekben majd a Tagannál látott csatolókat, sem pedig több Molex-et nem kapunk, viszont cserébe marha olcsón jutunk hozzá egy 550W-os táphoz. Őszintén nem tudom hova tenni, mert szerintem, aki ekkora tápra vágyik, annak kevés lesz ez a kivitel, meg én picit kétlem, hogy valóban elbírna 550W-ot - de ez természetesen csak feltételezés, nem tudtuk kipróbálni a teszt alatt, vajon tényleg bírja-e az ekkora terhelést.

Talán a képek és a leírás alapján látszik, hogy a fent bemutatott termékek a kevésbé igényes vásárlókat célozzák meg, akik viszont sokkal érzékenyebbek az árat illetően. Abból, amit tapasztaltunk a teszt során, levonható a következtetés, hogy azok járhatnak jól, akik a kórában fölvázolt pénzügyi csapdába estek, azaz minden jót belepakolnak a gépükbe, ám egy komolyabb tápra már nem futja a keretből, és mégsem szeretnék, hogy valami „kínai gagyi" kerüljön az egyik legfontosabb komponens helyére. Ja, és a 2 év garanciát se feledjétek!

Tagan

A másik gyártónk ezzel szemben teljesen másképp közelítette meg a kérdést, és ez talán a cég bemutatkozásából is kiderül. A designos, fekete csomagolásból egy szintén fekete borítással bíró, nagyon profin kinéző tápegységet vehetünk a kezünkbe, amely mellé egy hasonlóan szépen kivitelezett kézikönyv, valamint csavarok, és színes rögzítőszalagok is járnak. Ebből, valamint az árból is lehet következtetni arra, hogy itt egy másik réteget céloztak meg: főként azok a célközönség, akik a megbízhatóságot mindennél előbbre tartják, ami nem árt, ha dögös kinézettel párosul. Kicsit olyan ez, mint amikor a Chaintech megjelent az alaplap-piacon, mindenféle finomsággal ellátott, csodás körítéssel tálalt termékeivel - igaz, ott a megbíz-

SPECIFIKÁCIÓK

	TG380-U01	TG420-U01/U02	TG480-U01	LC6550	LC6350	LC350H
AC input	95-250V	95-250V	95-250V	90-264V	90-264V	90-264V
Frequency	47-63Hz	47-63Hz	47-63Hz	47-63Hz	47-63Hz	47-63Hz
Fuse Current	10A	10A	10A	7A	7A	7A
Inrush Current	60A/200ms	60A/200ms	60A/200ms	70A	70A	70A
Full Load Efficiency	70-73%	70-73%	70-73%	65%	65%	65%
PFC	Active	Active	Active	Passive	Passive	Passive
Stand-By Consumption	5W	5W	5W	n.a.	n.a.	n.a.
Total Power	380W	420W	480W	550W	350W	350W
Peak Power	480W	520W	580W	n.a.	n.a.	n.a.
Speciális csatlakozók	2 SATA, 1 VGA, 1 földelés	2 SATA, 1 VGA, ATX12V / BTX / EPS12V, 1 földelés	PCI Express, 4 SATA, 2 VGA, ATX12V / BTX / EPS12V, 1 földelés	nincsenek	nincsenek	nincsenek
Védelem	OLP,OVP,OCP,SCP,ESD	OLP,OVP,OCP,SCP,ESD	OLP,OVP,OCP,SCP,ESD	OLP,OVP,SCP	OLP,OVP,SCP	OLP,OVP,SCP
Hűtés	2db 80x80mm fan	2db 80x80mm fan	2db 80x80mm fan	120x120mm fan	120x120mm fan	80x80mm fan
Pozitívumok	Csöndes, megbízható működés	Csöndes, megbízható működés, plusz csatlakozók, világítós változat	Csöndes, megbízható működés, plusz csatlakozók	Olcsó, CPU-t is hűt	Olcsó, CPU-t is hűt	Olcsó
Negatívumok	Idegesítő kapcsológomb, drága	Idegesítő kapcsológomb, drága	Idegesítő kapcsológomb	Kevés a tápcsatlakozó	Kevés a tápcsatlakozó	Nagyon rövidek a kábelei, kevés a tápcsatlakozó
Garancia	3 év	3 év	3 év	2 év	2 év	2év
Kiskereskedelmi ár (bruttó)	18 625 Ft	23 375 Ft (U1), 24 250 Ft (U2)	28 125 Ft	9 250 Ft	6 125 Ft	4 000 Ft

hatósággal jó párszor probléma akadt, és inkább a csilli-villi aspektus élvezett előnyt a problémamentes működéssel szemben. Itt azonban másról van szó, ugyanis jól átgondolt tervezési fázis követhette a termékek megjelentetését, az igényesebb felhasználók igényeit is figyelembe véve. Nézzük hát, hogy mi sikeredett mindebből!

Mindegyik táp azonos hűtési megoldással érkezett: 2db 8cm-es ventilátor áramoltatja a levegőt a táp vízszintes síkján. Ezzel sikerült kiküszöbölni a hangos működést, ugyanis míg a 12cm-es tápok képesek a nagymennyiségű áramoltatott levegő miatt alapból is elég nagy zajt csapni - még ha maga a ventilátor motorja nem is csap zajt (mint az LC Power esetében) - addig ez két ventilátor képes maximálisan csöndben működni. Olyan alacsony fordulatszámon pörögnek, hogy nincs hallható zaj, viszont annak köszönhetően, hogy kettő van belőlük, iszonyatosan hatékonyan áramoltatják a hőt. Szerettük volna szétszedni itt is a borítást, hogy vethessünk egy pillantást, vajon valamelyik márkásabb (Y.S. Techre tippelnék a hangjának hiánya alapján) példányt pakolták-e bele, de sajna erre itt sem volt lehetőségünk. Mivel nagyon alacsony a fordulatszám, így jó lett volna tudni, mennyire megbízható a ventilátor motorja és kialakítása, ugyanis nagyobb mennyiségű por esetén nagyobb a valószínűsége, hogy hipp-hopp leállnak. Ha viszont jó minőségű termékeket előállító gyártót választott a Tagan, akkor ettől sem kell félnünk.

A másik óriási előnye ezeknek a tápoknak, hogy mindenféle tápcsatlakozót applikáltak a gépbe jutó részükre, ráadásul jó hosszú kábelekkel. (Emiatt is adják hozzájuk a rögzítőszalagokat, így a hosszú kábelek nem lógnak össze-vissza a ház belsejében, nem fognak föl annyi port, és nem akadályozzák a levegő áramoltatását. Tessék csak rászokni a használatukra! :) Mindegyik példányon található 2 SATA-csatoló, valamint egy VGA-kábel, amely külön védőréteggel lett ellátva a zavaráramos működés érdekében. A legnagyobb példányon mindezen csatlakozókból kétszer ennyi kapott helyet, valamint a tápegység konnektorba dugható kábele is árnyékolva lett a zavaró jelekkel szemben. Továbbá a 420W-os és 480W-os tápok univerzális ATX / BTX / EPS-csatolóval lettek felszerelve. Ezekkel a különböző szabványoknak megfelelő (20, illetve 24 tűs csatlakozós) alaplapok áramellátása is biztosítható. Egy, még kevésbé szokványos megoldással is rendelkeznek a termékek, hiszen mindegyik táp a gép belseje felé eső végéből kilóg egy földeléshez használható kábel is. Talán a felsorakoztatott lehetőségekből és kivitelezési megoldásokból látszik, hogy szinte mindenre és mindenkire gondoltak a készítők.

Az egyetlen probléma, ami felmerült, az a bekapcsológomb használata volt. Legalábbis számomra. Ugyanis (talán a képeken is látszik) a gombot egy műanyag védőréteg fedi, ami nagyon jól megakadályozza, hogy az ember óvatlanul ki-bekapcsolgassa az egész gép áramforrását, ám amikor valóban szeretnénk az állását változtatni, akkor meg fogunk szenvedni a művelettel. Picit olyan, mint az övszer - tagadhatatlan, hogy véd, de ront az igazi élményen - és mint tudjuk, zokniban zuhanyozni... (Aki kibogozza eme összetett kép értelmét, annak tudom javasolni... Nos, hogy nézze meg magának a tápot, és döntse el, hogy jó-e a hasonlat. :)

A drágaságát leszámítva úgy vélem, az igényes vásárlók egy újabb minőségi alternatívára találhatnak rá a Tagan termékeinek képében. Én azt javaslom, aki már szán ennyi pénzt a tápegység kiválasztására, a 420W-os példány körül kezdjen el nézelődni, mivel ott már egész jó az ár/teljesítmény aránya - míg kábelek, csöndesség, és minőség ide vagy oda, a 380W-os darab árát én picit sokallom. A 480W-os tápot pedig azoknak tudom javasolni, akik

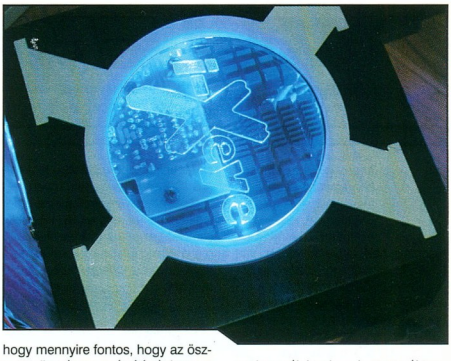
valóban kihasználják: tehát szükségük van egy rakás tápcsatira, meg a PCI Expressre, és minimum P4-et használnak, jó sok perifériával.

Csilli-villi

A végére hagytam, mert nem éppen szokványos a TG420-U02, amely annyiban különbözik a 01-es sorszámot viselő testvérétől, hogy egy óriási X, meg az i-Xeye felirat kapott helyet a proci fölött elhelyezkedő borításon, és az egész kékes színben világít. Ez a világítás természetesen érvényes a két ventilátorra is, így az optikai tuninggal kacérkodó felhasználók egy elegáns és „dizájnos" tápot vehetnek, alig picivel többért, mint amennyibe az eme „fényüzést" nélkülöző változat kerül. Szerintem dögösen néz ki, de ez persze, egyéni ízlés dolga.

Arra viszont mindenképpen jó volt az átlátszó üveg, hogy picit bele lehessen tekinteni, miért is olyan marha nehéz az összes Tagan tápegység, és hogy vajon mi is lapulhat az egész cucc belsejében. Szerintem páran már sejtik a megoldást, így [dobpergés] rájöhettek, hogy a megoldás: [dobpergés fokozódik, majd hirtelen elhallgat] hűtőbordák, minden mennyiségben. Rendesen felszerelték a berendezést bordákkal, így nem csoda, hogy a két ventilátor alacsony fordulatszámon is képes jó kis hűvöset varázsolni a dobozka belsejében. (A 380W-osban, amennyire látszott, kicsit kevesebb borda van amúgy, így kisebb is a súlya.)

Mindenki döntse el, mit választ, de azért gondolkozzon el előbb azon,



hogy mennyire fontos, hogy az összes alkatrészt a számítógépben ez a kis doboz fogja árammal ellátni. Mindkét gyártó termékei ígéretesek, de persze, különböző pénztárcával rendelkező vásárlókat céloznak meg, és ezt tükrözi a belső és a külső is. A Tagan a 3 év garanciájával és azzal, hogy szinte minden igényt kielégítő megoldásokkal érkezik, a professzionális (és designos) otthoni használatot sugallja, míg az LC Power a költséghatékony megoldást fejlesztette egy kicsit magasabb szintre, megfejelve 2 év garanciával. Szerintem mindkét gyártó próbálkozásai dicséretreméltóak, és csak remélni tudom, hogy az új termékek révén csak javul a tendencia, és a gépekbe egyre megbízhatóbb tápok kerülnek a jövőben, így megelőzvén a kellemetlen (és esetlegesen komoly anyagi kárral járó) baleseteket.

Chilly
chilly@pc.games.hu

A tesztelt termékeket a Polyp Computer bocsátotta a rendelkezésünkre.

Köszönjük!

4. INFORMÁCIÓTECHNOLÓGIAI ÉS TELEKOMMUNIKÁCIÓS
VÁSÁR
SZEPTEMBER
17-25.
HUNGEXPO
BUDAPESTI
VÁSÁRKÖZPONT
B PAVILON
INFO MARKET

Készen áll az installálásra?

Az INFOmarket–INFOtrend 4. Információtechnológiai és telekommunikációs vásár most megújult formában, kibővült tematikával várja a kiállítókat.

Jelentkezzen Ön is!
Jelentkezési határidő: 2005. május 15.

A kiállítás a Budapesti Nemzetközi Vásár keretében kerül megrendezésre a HUNGEXPO Budapesti Vásárközpont B pavilonjában.

Tematika:
- Klasszikus-szekció: információtechnológia, adat- és telekommunikáció otthoni felhasználóknak
- Businesstrend-szekció: irodai és üzleti alkalmazások bemutatása
- Game-szekció: játékszoftverek, bajnokságok színtere

Bővebb információ:
www.infomarket.hu • infomarket@hungexpo.hu

2005. április 15-ig 10% helydíjkedvezmény!

Computer

Business

Game

Partners: J. Walter Thompson

HUNGEXPO

DVD-LEMEZEK

Kis piaci áttekintés

Manapság, ha az ember bemegy egy számítástechnikai boltba és DVD-lemezt keres, jó esetben 5-10 márkát is ajánlanak neki. Ugyanez van, ha valamelyik „gazdaságos" vagy „nem vagyok hülye" áruházba téved; ma már olyan nagy a kínálat, hogy nem könnyű választani, a bőség zavarba ejtő. Nem csak a formátum (DVD+/-R, DVD+/-RW) és a sebesség változó (2-8x), hanem a különböző színek és csomagolások olyan mértékű kavalkádjával kerülhetünk szembe, melyet igen nehéz átlátni. A cikkben megpróbálok egy kis segítséget adni a megfelelő médium kiválasztásához, valamint egy kis technikai alapozást is nyújtani a téma jobb áttekinthetőségéért.

A DVD a CD-lemezekhez hasonlóan egy műanyag korongból és az ezen található fényérzékeny anyagból (dye) áll. Az anyagot a műanyagba mart, spirálisan haladó árokba terítik, és ez fogja tartalmazni az író által rögzített adatokat. Ennek az ároknak az elején találjuk azokat az adatokat, melyek segítségével beazonosítható egy lemez valódi gyártója, amely általában nem egyezik a rajta olvasható céggel (erről majd bővebben lejjebb). Ezt a gyártókód a MID (például RITEKG04), mely alapján az írónk kiválasztja a megfelelő írási módot, annak érdekében, hogy a megírt anyag minél jobb minőségű legyen. A DVD-R-es korongok esetében ezek az adatok a kész lemezre utólag kerülnek rá, míg a DVD+R-esek esetében ez már a gyártás alatt megtörténik. Eltér a két formátum pozicionálási módja is, de a mélyebb technikai részletekben most ne vesszünk el (akit érdekel, az dobjon egy e-mailt, és adok linket).

Léteznek még a kétoldalas lemezek is, de ezeket nem vettük bele tesztünkbe, köszönhetően annak, hogy ezek még igen drágák, 2-3 ezer forint körül van egy darab ára, s nem hinném, hogy túl sokan használtok ilyet. Természetesen később ezekkel is foglalkozhatunk, hisz a mai írók többsége már tudja kezelni a DL-t, tehát már csak az árcsökkenést várjuk. A DVD-RAM formátumot sem említem, hasonló okokból.

Ha kezünkbe veszünk egy DVD-t, akkor először a tokját látjuk (jó esetben). Mindenkinek megvan a saját kedvence, jómagam a slim tokot preferálom, mert kisebb helyet foglal, ám megfelelően véd. Ez amiatt is fontos lehet, mert a tesztlanyok közt kettőt is találtam, mely meg volt sérülve, persze ez lehetett gyári hiba is, ám valószínűleg inkább azzal függhet ösz-sze, hogy ezek mind papírtokban érkeztek. Fontos, hogy minden lemezt nézzünk meg, amit a meghajtóba teszünk, mert egyrészt ha sérült a felület, akkor az írás sikerességére igen ki esélyünk van, másrészt ha komolyabb a repedés, akkor akár az írónkat-olvasónkat is tönkreteheti. Láttam már szétrobbant lemezt (igaz CD volt) meghajtóból kiszedni, a szétrepült darabok elnyírták az olvasó elektronikáját is, sőt, még a házban is találtunk szilánkokat.

Maga a lemez felső oldala szabad szemmel látható információkat hordoz, bár ez sem mindig igaz. Például az Eurodata lemezen nem olvasható, milyen sebességgel írható (lehet, hogy a kemény tokos változat csomagolásán rajta van, de a lemezen nincs). Aztán vannak természetesen a „noname" változatok, melyeken meg a „gyártó" sincs feltüntetve. Ezért fontos a MID, ebben minden típuson megtalálható a tényleges gyártó kódja és a lemez típusa. Sajnos ez sem teljesen megbízható, mert abban az esetben, ha a fejlesztő eladja a nyomóformát és a technológiát (a kémiai összetevők listáját) egy másik cégnek, akkor már nem feltétlenül azt a minőséget fogjuk kapni ezektől a lemezektől, mint az eredeti gyártó által fogalmazott példányoktól (a spórolás miatt olcsóbb alapanyagokat használnak), bár a MID azonos lehet. Az írók a gyártókód alapján döntik el, milyen sebességgel és módon írják meg a médiát, ezért a meghajtók fejlesztésekor megpróbálnak ezekhez a lemezekhez a legjobb írásstratégiát kifejleszteni. Abban az esetben, ha a MID azonos, viszont a lemez minősége gyengébb (más az összetevő, olcsóbb műanyag, stb.), akkor az írás nagy valószínűséggel nem fog jól sikerülni, mert az író által „megtanult" stratégia az adott lemezen már nem azt az eredményt hozza, mint az eredetin.

A MID-kódot megnézhetitek például a DVDInfóval, igen hasznos kis program, valamint a Nero is rendelkezik ilyen alkalmazással (CDSpeed). Mindkettővel tudjátok vizsgálni a megírt lemez minőségét, elérési és sebesség adatokat kérhettek le. Azok a lemezek, melyek ezekkel a tesztekkel megfelelő minőségűnek látszanak, nagy valószínűséggel azok is.

A tesztkonfiguráció minket érintő darabjai:

Alaplap: MSI KT6/ Delta-FISR
Processzor: AMD Athlon XP 3200+
Memória: 1 GB PC3200 Infineon
HDD: 120GB Seagate Barracuda
DVD-író: Pioneer DVR-108 FW1.18
DVD-olvasó: Toshiba SD-M1712 FW1004

Otthon a DVD-ket elvileg adatmentésre használjuk, ezért a felírandó anyagban a többség kisméretű fájl volt, zene, kép és szövegfájlok, valamint két nagyobb videofájl. Ez fedi a fenti felhasználási módkor fellépő körülményeket. A lemezeket a rajtuk lévő sebességen írtam (tehát a négyszeresre négyszeresen), annak ellenére, hogy ez nem ajánlott minden médiánál. A tapasztalatok azt

TESZTEREDMÉNYEK

	Formátum	Sebesség	Gyártókód	Írás eredménye
Arita (sárga)	-R	4x	RITEKG04	eredményes
Arita (rózsaszín)	+R	4x	RITEKG04	rontott
Budget	+R	4x	IS0 001	rontott, karcos
Datasafe	-R	8x (12x)	MCC 003	eredményes
Eurodata	-R	4x	SONY04D1	eredményes
Hunday	-R	4x	INFOSMART01	rontott
Memorex	-R	8x	CMC MAG. AE1	eredményes
noname (kék)	+R	4x	IS01 001	eredményes
noname (narancs)	-R	4x	RITEKG04	rontott, karcos
Premium Grade Medium	-R	4x	RITEKG04	eredményes
Princo	-R	4x	PRINCO	teszt eredményes, de hibázik
Ridata	-R	4x	RITEKG04	rontott
Ridata	-R	4x	RITEKG04	rontott
RiDisc	-R	8x (12x)	RITEKG05	eredményes
RiVision	-R	4x	RITEKG04	rontott
Sentinel	+R	4x	MPOMEDIA040	eredményes
Traxdata	-R	8x (12x)	RITEKG05	rontott
Tuff Disc	-R	4x	CMC MAG. AF1	rontott
Tuff Disc	-R	8x (12x)	TTG02	rontott
Verbatim	-R	4x	MCC 01RG20	eredményes
Verbatim	-R	8x (12x)	MCC 02RG20	eredményes

bizonyítják, hogy a 8x-os Traxdata lemezek jól megírhatóak 4x-es sebességgel, míg a táblázatból jól látható, hogy a 8x-os írást nem bírta. Persze ez nem azt jelenti, hogy az összes többi ilyen lemez sem bírná a névleges sebességet, ez csak irányadó a használathoz.
A 8x-os lemezeknél az írórn felajánlotta a 12x-es írást is, de ezt senkinek sem ajánlom, tesztelje le az adott médiát, és ha mégis megbízhatóan működik, akkor lehet rá nyugodtan adatokat menteni, de ha filmet írunk rá, amelyet asztali lejátszóban szeretnénk használni, akkor azt ajánlom, hogy ne a legmagasabb sebességgel írjuk, mert azt nagy valószínűséggel nem fogja olvasni.
A Verbatimot néha 12x-esen szoktam írni, ha sietek, és ez bírja is, de másik médiumokkal ezt nem szoktam megtenni. Másik fontos dolog, hogy ha lassabban írunk, mint a névleges sebesség, akkor annak az értéknek a felét válasszuk (tehát 8x-ost 4x-esen, és ne 6x-osan), mert az egyéb sebesség használata nem biztosít megfelelő minőséget (kivételek lehetnek).

A fent említett probléma a MID-del kapcsolatban nagyon szépen megmutatkozik a teszteredményeken. A megírt 21 típus közül mindössze 10 lett jól olvasható, kettő pedig sérült volt, ezért ezeket meg sem próbáltam megírni. A rontott lemezek nagy részén a külső részen lépett fel hiba, ez annak köszönhető, hogy a korong ezen részén lévő spirálrész sokszor rosszabb minőségű, mint a beljebb lévők, valamit következhetett ez a fent leírtakból is. Emiatt nem elég a megírt lemezről pár fájlt megnyitva ellenőrizni a sikerességet, hanem már az íróprogram ellenőrzését érdemes kihasználni, például a Nero írás utáni ellenőrzése (Verification), ezzel könnyen megelőzhetjük a későbbi bosszúságokat, igaz tovább tart. Aki pedig még ennél is alaposabb akar lenni, akkor annak a fenti programokat ajánlom.

Nem ejtek szót minden lemezről, már csak a hely miatt sem, meg nincs is sok értelme. Inkább megpróbálom összefoglalni a táblázatban szereplő adatokból leszűrt tapasztalatokat.

A legtöbb lemez MID-kódja RITEKG04. Ez igen elterjedt, de könnyen látható, hogy nem egyöntetűen eldönthető, hogy akkor ez most jó, vagy nem. Például a Premium Grade Medium lemezekből nagyon sokat megírtam már, de soha nem volt velük baj, ma is nagyon jól olvashatóak, sőt, voltak köztük RITEKG05-ösök is, és azokkal is meg vagyok elégedve. Az Aritákon belül is látható, hogy még az azonos MID sem jelent semmit, bizony adott márkán belül is vannak különbségek, bár itt közbe játszhat a +/- eltérés is. Van RITEKG05-ös Aritám, az is jó, úgy tűnik az íróm nem szereti a G04-et. A Ridata esetében egyértelmű az eredmény, annak ellenére, hogy a G05-ös lemezeiket többen dicsérték már.
A RITEKG05 a Ritek által kifejlesztett legújabb lemez. Bár a Traxdata nem lett jó, többen azt állítják, hogy 4x-esen írva jó, a magasabb sebességet nem bírja. A tesztben kikötöttem, hogy a névleges sebességen írom meg az összest, így itt sem tekinthettem el ettől.

A Datasafe lemeze is bevált, szép görbét rajzolt a tesztprogram. Itt kell megjegyezzem, hogy bár nekem a Verbatim vált be, azért nem mondhatom, hogy ez a legjobb lemez, ahogy azt sem mondhatom, hogy egy másik korong a legroszszabb. Nem tehetem, mert ez csak egy kis teszt, statisztikai eredmények levonására nem alkalmas, valamint az azonos néven forgalmazott lemezek közt is hatalmas különbségek vannak, itt tényleg nem szabad általánosítani. Persze emellett vannak megbízható márkák, de ezt is ki kell tapasztalni.
A Princónál állt fel az az érdekes helyzet, hogy a teszt lefut eredményesen, ám visszanézve a videofájlokat azok akadnak, tehát nem megfelelő az írás. Ez sajnos megesik, és az általam eddig használt lemezekkel is nagy hibaaránnyal lehetett dolgozni. Itt viszont megint csak fennáll az, hogy az író nem tud mit kezdeni vele, mert az ismerősöm Pioneer 109-esében minden gond nélkül olvashatóak.

Az MCC kódjelzésű lemezek egyértelműen a jó minőségűek közé tartoznak. Én Verbatim-R 8x lemezeket használok az írómhoz, ezekkel soha nem volt semmi bajom. Az MCC a Mitsubishi Chemicals-ot takarja, melynek világszerte elismert neve van a DVD-lemezek terén.

A többi lemezre nem térnék ki, a táblázatból úgyis látszik, hogy mi sikerült és mi nem. Fontos, hogy ne vegyétek szentírásnak az itt leírtakat (a teszteredményeket), mert nem tükrözheti pár lemez megírása a teljes piacot. Amit ajánlhatok, hogy vegyetek márkás (például Verbatim, TDK) lemezeket, és ne ugorjatok be az alacsony áraknak, mert lehet, hogy olcsóbban megússzátok, de később csak mérgesek lesztek, mikor a DVD-t nem olvassa majd be a gép, mert „eltűntek" róla az adatok (én jártam így, méghozzá SkyMedia lemezekkel, fél év után nem lehet őket olvasni). Senkit ne tévesszen meg a szép szitázás sem, nem feltétlenül a rikító szín jelzi a megbízhatóságot. A CD ideje lassan lejárt, majdnem olyan áron kapunk DVD-t, mint 700 MB-os korongokat, úgyhogy megéri váltani, de ne feledjük, mindig meggondoltan válasszunk, és nem árt pár havonta megnézni, hogy megvannak-e az adatok, mert Murphy törvénye itt is dolgozik, és ami adat elveszhet, az el is veszik.

Grillo
grillo@irj.hu

ALTERNATÍV IRODÁK OTTHONRA

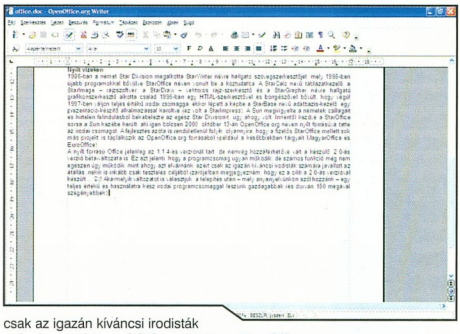
Kis tavaszi Office-körkép

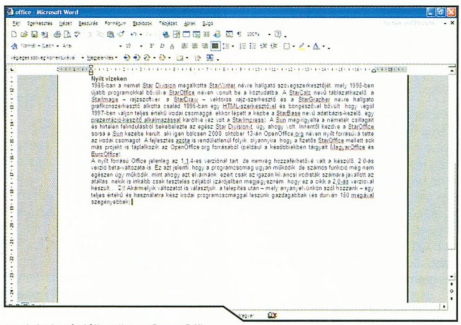
A Microsoft portékái

Egyelőre maradjunk a Microsoft háza táján és nézzük meg, mit kínál az óriás a kisembernek! A Works mindig is olcsó alternatívát jelentett az otthoni felhasználóknak, azonban amióta a nyílt forráskódú, illetve lényegesen olcsóbb irodai csomagok betörtek a piacra, a Microsoft kénytelen volt bevetni az Office-e-t ezen a területen is, így a Works igencsak háttérbe szorult - manapság inkább csak brand-gépeken, előre telepített formában találkozhat vele az ember. Nagy kár, mert egyébként egy nagyon jól használható, remekbe szabott rendszert kap az ember a pénzéért (durván hétezer forintért hozzá lehet jutni a 7-es verzióhoz)! A szokásos szövegszerkesztő, táblázatkezelő, adatbázis-kezelő (tekintsük az Access kistestvérének) mellé kapunk egy határidőnaplót is, sőt az igazán szétszórt emberek a Projekt-szervezőben pontokba is szedhetik teendőiket! A Works igazi erőssége azonban a hozzá adott sablonokban és ezek keretbe fogásában rejlik: gyakorlatilag minden híz körüli teendőnket megtervezhetjük egy frappáns táblában, kezdve a nyaralás megtervezésével, a bevásárlólistán át egészen a szülinapi zsúr vendéglistájáig. Szumma-szummárum: ha hobbyszinten használod a masinád és irtózol a bonyolult dolgoktól, a Works lesz a Te szoftvered!

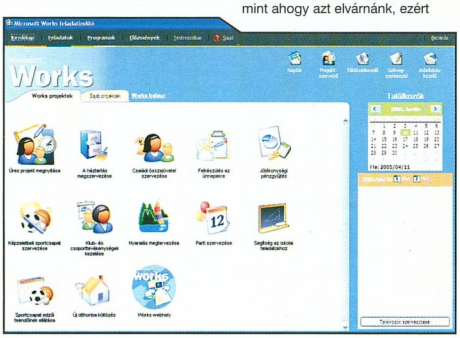
Nyílt vizeken

1986-ban a német Star Division megalkotta StarWriter névre hallgató szövegszerkesztőjét, mely 1995-ben újabb programokkal bővülve StarOffice néven vonult be a köztudatba. A StarCalc nevű táblázatkezelő, a StarImage - rajzszoftver, a StarDraw - vektoros rajz-szerkesztő és a StarGrapher névre hallgató grafikonszerkesztő alkotta család 1996-ban egy HTML-szerkesztővel és böngészővel bővült, hogy végül 1997-ben váljon teljes értékű irodai csomaggá: ekkor lépett a képbe a StarBase nevű adatbázis-kezelő, egy prezentáció-készítő alkalmazással karöltve (ez volt a StarImpress). A Sun megirigyelte a német csillagait és hirtelen felindulásból bekebelezte az egész Star Divisiont, úgy, ahogy volt. Innentől kezdve a StarOffice sorsa a Sun kezébe került, aki igen bölcsen 2000. október 13-án OpenOffice.org néven nyílt forrásúvá tette az irodai csomagot. A fejlesztés azóta is rendületlenül folyik, olyannyira, hogy a fizetős StarOffice mellett sok más projekt is táplálkozik az OpenOffice.org forrásából (például a későbbiekben tárgyalt EuroOffice).





A nyílt forrású Office jelenleg az 1.1.4-es verziónál tart, de nemrég hozzáférhetővé vált a készülő, 2.0-ás verzió béta-változata is. Ez azt jelenti, hogy a programcsomag ugyan működik, de számos funkció még nem egészen úgy működik, mint ahogy azt elvárnánk, ezért inkább csak tesztelés céljából (zárójelben megjegyezném, hogy ez a cikk a 2.0-ás verzióval készült...!). Akármelyik változatot is választjuk, a telepítés után - mely anyanyelvünkön szól hozzánk - egy teljes értékű és használatra kész irodai programcsomaggal leszünk gazdagabbak (és durván 150 megával szegényebbek - de még így is 50 megabájt az előnyünk a Microsoft OfficeXP-hez képest!). Kompatibilitás terén nincs szégyenkeznivalója az OpenOffice-os fiúknak, vonatkozik ez a fájlformátumok átjárhatóságára (tehát pl. a Wordben írt dokumentumainkat gond nélkül megeszi a Writer is, és a .doc-ba exportált fájlokkal sem fog fanyalogni a Microsoft terméke), és magára a kezelőfelületre is! Gondolok itt a programok felépítésére és viselkedésére, így az átpártoló felhasználók legnagyobb örömére szinte mindent ugyanott fogsz találni az OpenOffice.org alkalmazásaiban, mint a jól megszokott Office-os társaikban.



EuroOffice

Végezetül meg kell, hogy említsem a magyar illetőségű Multiráció új termékét, az EuroOffice-t, mely a fentebb tárgyalt OpenOffice 1.1.3-as változatának alapjaira építette hét nyelven beszélő irodai csomagját, mely többek közt sablonok tárházát, pixeles képszerkesztőt, mp3-támogatást, a MorphoLogic professzionális helyesírás-ellenőrzőjét, a céggel közösen fejlesztett hétnyelvű szótárt, valamint multimédiás súgót és kézikönyvet is tartalmaz. Tegyük hozzá, aki efféle körítésre vágyik, annak a pénztárcájába kell nyúlnia: az EuroOffice kereskedelmi termék, de nem kell pánikba esni: a magyar cég kedvező áron és többféle konstrukcióban is kínálja kétségkívül ígéretesnek tűnő portékáját!

Végezetül

Mint ahogy Ti is láthatjátok, mára kissé megváltozott a korábban egyhangú helyzetkép: manapság már több programból is választhatunk igényeinknek, pénztárcánknak leginkább megfelelő irodai csomagot - már nem vagyunk egy cég termékére ráutalva, mint hajdanán! Ebből a versenyből pedig leginkább mi, felhasználók profitálhatunk: jobb, olcsóbb, és sokszínűbb alkalmazásokat kapunk mindennapi teendőink ellátására, legyen szó akár a hétvégi bevásárlólistáról, vagy éppen a szakdolgozat elkészítéséről, a fenti szoftverek bármelyikét is választjuk, garantálom, hogy senkit sem ér kellemetlen meglepetés!

Megjegyzés: Noha a cikk írásának pillanatában az EuroOffice még nem, csak előtje, a MagyarOffice érhető el, a fentiekből egyértelműen kiderül: érdemes várni...

Thomas
thomas@pc.games.hu

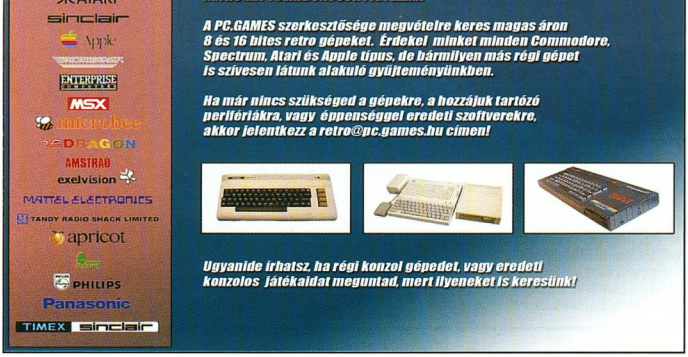
RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

001	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	109	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	243	Fable GU	X	600 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	175	SIMS bibia	P	800 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	148	NFS: Underground	P,2,X,G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részes]	P	500 Ft	193	Singles TT	P	400 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal H.	P	400 Ft	176	Final Fantasy: C. Chronicles	G	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	172	Forbidden Siren	2	600 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
006	America	P	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	215	Söldner TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	145	Spellforce TT	P	300 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	072	Oni	P	300 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	213	Galleon	X	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	200	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	166	Splinter Cell: Pandóra T.	P,2,X,G	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	075	Original War	P	300 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	142	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	183	Partners	P	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részes]	P	500 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	196	H. P. and the P. of Azkaban	P	600 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	155	Syberia	P,2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	197	H. P. and the P. of Azkaban	2,X,G	600 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	188	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	248	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	202	Syphon F.: The Omega Srain	2	600 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	245	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
131	Breed	P	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	150	Prince of Persia: SoT	P,2,X,G	600 Ft	153	Terminator 3: Rise of the M.	2,X	600 Ft
018	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	216	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	200	P. Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	222	Psi-Ops: The M. Conspiracy	2,X	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
226	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	199	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	208	The Suffering	P,2,X	600 Ft
240	C. Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft	172	J. Bond 007: E. or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	207	Joint Operations TT	P	300 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	116	Tomb Raider A. of Darkness	P,2	500 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	247	L. S. Larry: M. Cum Laude GU	P, 2, X	400 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	090	Rune	P	300 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	149	LoTR: The R. of the King	P,2,X,G	600 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
135	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	167	Manhunt	P,2,X	600 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	191	UT 2004 GU	P	800 Ft
168	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	213	Mashed	P,2,X	600 Ft	157	S. Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
233	D-Day	P	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	236	W. 40.000: Dawn of War GU	P	600 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
027	Diablo 2: L. of Destruction	P	300 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	155	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
223	Doom 3 GU	P	600 Ft	169	Metal Gear S.: The Twin Snakes	G	600 Ft	218	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
224	Driv3r	2,X	600 Ft	178	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	178	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	177	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	126	XIII	P,2,X,G	500 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	166	Mission I.: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft	128	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft												

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

253	Axis & Allies TT	P	300 Ft	264	L. S. Larry: M. Cum Laude TT	P, 2, X	300 Ft	274	R. & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft	273	The L. of Zelda: The M. Cap	A	200 Ft
255	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft	259	M. of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft	279	Requiem of Hell	N	200 Ft	261	The LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
270	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft	277	Metal Slug Advance	A	200 Ft	265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft	266	The Moment of Silence	P	600 Ft
254	Half-Life 2	P	800 Ft	257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft	262	Rome: Total War	P	600 Ft	271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
268	Halo 2	X	600 Ft	268	NFS Underground 2	2, X, G	600 Ft	272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft	263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
272	Jak 3	2	300 Ft	258	NFS Underground 2	P	600 Ft	270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft	275	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
269	Killzone	2	600 Ft	255	Prince of Persia: W. Within	P,2,X,G	600 Ft								

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide



ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:

A postákon kérhető „Belföldi pénzes-utalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

A MODFEJLESZTÉS REJTELMEI ÉS BUKTATÓI 3.

Egy játékfejlesztői karrier kezdete...

Rendhagyó bevezetővel kezdeném mondandómat, ugyanis rendkívüli bejelentenivalóm van mindenki számára. A rovat szerkezetében eszközölt változtatásoknak hála a mostani az utolsó rész, melyben szigorúan a legalapvetőbb témákat boncolgatjuk, legközelebb már kőkeményen beleugrunk a mélyvízbe, és kezdetét veszi a fejlesztés. Már most elárulom, hogy következő szeánszunk alkalmával a concept artok készítéséről fogok bővebben értekezni.
A legelső témakört azért változtattam meg erre az izgalmas témára, mert ugyan a forgatókönyv megírása a legelső mozzanat minden mod elkészítésénél, de én bízton hiszem, hogy a kedves olvasónak már régóta megvan a fejében dédelgetett, pokolian jó játékötlete, és a szellem már csak arra vár, hogy kiszabadulhasson abból a bizonyos palackból, ezért a forgatókönyvírásról csak pár kósza mondatot ejtek majd. Egyet szeretnék kérni mindenkitől: ha valakinek van különböző foglalkozások ismertetését ebben a kusza fejlesztői világban, és utána már csak a webajánló marad, vagyis honnan szerezzünk HATALMAS mennyiségű érdemleges információt a neten programozás, grafika meg hasonlók terén. Lássuk a maradék kasztot:

egy kész modja - akármilyen minőségű, sőt elég, ha csak demó, kérem, küldje el nekem e-mailben, vagy ha nagyméretű, akkor a letöltés url-jét szintén levélben, ha pedig közlésre érdemesnek tartja a produktumot, a PC.Games csapatának is. Rendkívül hálás lennék, ha a cikksorozat befejeztével annyi minőségi alkotás töltené be a világhálót, hogy nyugodtan elmondhassam: az ifjú titánokkal közösen, csodával határos módon fel tudtam rázni a punnyadó magyar modcommunity-t.
Rögtön első körben szeretném leróni a tartozásomat, vagyis befejezni a

Író, fordító

Az írónak egyértelműen a mod/játék sztorijának összeszkábálása a feladata, valamint a játék dokumentációjának összeállítása, teszem azt a végfelhasználói szerződés (copyright) megírása, ami mérhetetlenül unalmas (talán a legförtelmesebb meló az egész fejlesztésben), de valakinek ezt is meg kell csinálnia. Egyes pofátlan egyedek hajlamosak arra, hogy nagy nehezen létrehozott projektünk alapanyagait (teszem azt, textúrákat vagy modelleket, de néhányan a pályák ellopásáig is elmennek) merészen kimásolva a mododból saját copyright alatt egy másik fejlesztésben mutogatni.
A copyright nagyjából megoldja ezt a problémát, mert bár a neten csak egy egyszerű, semmitmondó szöveg ez, erre a kis doksira lehet hivatkozni a jogvédő szervezeteknél, vagy megfenyegetni az illető teamet mondjuk egy perrel. Hogy mi szükség lenne egy ingyenes, freeware fejlesztés levédésére? Nos, sokan nem szeretik, ha saját projektjüket mások lenyúlják, és más néven, de hasonló tartalommal azt más játékokhoz ki is adják - fordult már elő az ilyesmi, nem is egyszer. Egy dologra nagyon ügyeljünk, mert mi is megjárhatjuk: ingyenes forrásból letöltött textúrákat / modelleket / pályákat mi sem adhatunk ki saját copyright alatt, sőt, ilyenkor kötelező a letöltött anyagok forrását is feltüntetni (általában ez az ingyenesség „ára"), és ezeket az alapanyagokat más csapatok is nyugodtan felhasználhatják. A fordító feladata annyira egyszerű, hogy az már százas szög: fordít magyar-angol-német nyelveken. Feladata tartani a kapcsolatot külföldi fejlesztőkkel, online játékmagazinokkal, akik hírül adják a készülő mod új verzióját, illetve ellátni a community-t fórum-üzenetekkel. Fordítót akkor kell fogadni, ha a csapat „vezérkarában" senki nem tud társalgási szinten angolul. Általában rengeteg frissnyelvvizsgás egyén ajánlja fel a segítségét teljesen ingyen, szóval angol fordítóban feltehetően nem lesz hiány...

Webmaster

Fő tevékenységi körei: tárhely szerzése a csapat hivatalos weboldala, valamint a játék website-ja számára, a weboldalak leprogramozása (vagy helyettesítése valamely ingyenes portálrendszerrel), design elkészítése az oldalhoz (ezt rábízhatja egy külsős grafikusra), logók, háttérképek összeeszkábálása és a fórum / chat moderálása. Jó, ha sok szabadideje van, és további előnyt jelent, ha jól tud angolul, így ugyanis rögtön kétnyelvűre is elkészítheti az oldalakat mindenféle segítség nélkül. Ha a főnöknek kedve van hozzá, ő maga is foglalkozhat a weboldallal, ez esetben nem kell webmastert fogadni. A Radioactive Games-nél például ez a rendszer működik.

Teszter

Sokan úgy gondolják, hogy tesztereket fogadni csak közvetlenül a játék elkészülte előtt szükséges. Tévedés. Igaz ugyan, hogy a teszter

VERSENY

Mint tudjuk, mindig a haza az első, ezért kötelességemnek érzem bemutatni a rendkívül hasznos információkkal telezsúfolt nagy angol oldalak mellett egy kevésbé részletes, ám hazai és minden kétséget kizáróan hasznos segítőtársat, a magyar játékfejlesztés portálját! Az oldal a www.jatekfejlesztes.hu címen található meg. Ez a kis oldal nemrégiben játékfejlesztő versenyt hirdetett meg kezdő, ám lelkes alkotók számára. Fontos kikötés, hogy a projektben max. 3 ember vehet részt, a játék bármilyen környezetben készülhet (Dark basic és Blitz basic éppúgy megengedett, mint mondjuk a c++, vagy a Game Maker (www.gamemaker.nl - nézze meg mindenki, nagyon pofás játékkészítő program, profi kinézetű 2d-s játékokat lehet vele készíteni, kereskedelmi célokra is felhasználható és egy kanyi sort nem kell hozzá programozni! Aki ismeri a Klik n' Play-t, na ez olyan, csak sokkal jobb annál.). Ha ezt a szöveget nem sokkal a lap megjelenése után olvasod, akkor még nagy esély van arra, hogy a művedet be tudd fejezni, a beküldési határidő ugyanis 2005. május 16., éjfél. Game Makerben 2 hét alatt is lehet csodát művelni...

Bővebb információk és versenyszabályzat itt:
www1.freeweb.hu/jatekfejlesztes/modules.php?name=verseny

jelentősége leginkább a projekt révbe érésekor értékelődik fel, ostoba döntés azonban az utolsó pillanatban „kísérleti nyulak" után kutatni. Számos keserű tapasztalat születhet ebből, mint történt az pl. a Half-life fejlesztésekor: a fejlesztés elején nem fordítottak elég időt a tesztelésre, így bukott ki az 1997-es E3-on, hogy a népnek egyáltalán nem tetszik a játék - tehát a készítők szerint zseniális alapötlet nem működött jól a gyakorlatban, saját bandájukon kívül nem kérdeztek meg senkit, hogy ez tetszik-e vagy sem. Ez szinte végzetes volt: 1997 végén a fejlesztőknek sutba kellett dobni szinte az egész év munkáját, és csaknem elölről kezdeni a munkálatokat, hogy az pontosan olyan legyen, amilyennek tervezték. Az új terv nagyszerűen bevált: a Valve a megtisztelt Valve-ék, az is egy kitűnő példa erre. A csapatban nem volt annyi ember, hogy jelentősen leterhelhessék a szervereket, ezért, hogy meglássák, kiállja-e a cég masinája a próbát, a Counter-Strike új, 1.6-os verziója csak és kizárólag ezen a rendszeren keresztül volt elérhető. Ez a tesztelési mód telitalálat volt: az új CS rendkívül sok embert vonzott, elegendőt ahhoz, hogy a szerver elérje kapacitásának végső határait, így a szerver többször összeomlott a tesztidőszak során, melynek nyomán a tisztelt fejlesztők addig kényszerültek csiszolni a bevezetés alatt álló technológiát, míg az nem volt képes állni a játékosok megállíthatatlan rohamát. Ennek köszönhetően a HL2 megjelenését követően nem is érkezett jelentős komolyabb szerverszünetekről, hála a hosszas tesztelésnek.

jelenés előtt egy majdnem full bétát küldött ki az összes kisebb-nagyobb számtech újságnak, akik valóságggal áradoztak a születendő új játékról. Mellesleg egyben le is tesztelték a produktumot. Így eshetett meg, hogy a Half-life a nép kívánalmait 100%-ban teljesítő játék lett, amely nem félt a kockázatos újítások bevezetésétől, de ez a tényező inkább előnyére, mint hátrányára vált. A többi már történelem... Vagy amikor a Steam rendszert tesztelték együtt dolgozni a community-val: egyes fejlesztői fórumokon bármikor szívesen segítenek, ha elakadtunk, és ezáltal jobbá tehetik kétszülő modunkat. A beérkezett kritikákra nem kell azonnal visszacsapni; ismerjük el a másik igazát, ha pedig több negatív kritika is érkezik a készülő alkotással kapcsolatban, érdemes minél több player véleményét kikérni a témával kapcsolatban, mert lehet, hogy az általunk kieszelt zseniális ötlet csak a tervezőasztal mellett hangzik jól...

Külsős tagok, bedolgozók, tanácsadók, kritikusok

Sok kicsi sokra megy, tartja a mondás. Milyen igaz! Gyakran fordul elő az a kellemetlen szitu, hogy valaki egy rá szabott feladatkörben, bármennyire is ért az adott „szakmához", nem képes, vagy csak lusta megoldani egy kis melót. A csapat egyik tagja ilyenkor szépen kitesz egy segélykérő üzenetet a különböző fórumokra, és hamarosan megérkezik a probléma az orvosság. Tanuljunk meg

Aki unalmasnak találta az eddig részeket, most fellélegezhet: következő hónaptól csupa izgalmas, felfedezésre váró témával igyekszik csábítani a közönséget a modfejlesztés rovat. Legyetek rosszak, ha tudtok, élvezzétek ki a suli utolsó pár hetét, hiszen már az ajtónkon kopogtat az oly régóta várt nyári szünet!

Wastrel
http://ragames.atw.hu
doom3@citromail.hu

LINKAJÁNLÓ

A modkészítés rovat elkövetkező részeiben mindig megkapják a szükséges linkeket, hogy tudjátok, az adott témával kapcsolatban hol juthattok bővebb anyaghoz, információhoz. E rovatnak sajnos súlyos terjedelmi keretei vannak, melyeket tágítani nem lehet, tehát nem tudunk minden egyes témával olyan mélybehatóan foglalkozni. Lássunk néhány érdekes linket kezdésnek, melyek segítenek minket elindítani a játék-, és modfejlesztés veszélyekkel teli kanyargós ösvényén.
Az alábbi linkek nálam szinte kivétel nélkül mind a kedvencek mappában pihennek.
Alapmű a Gamedev oldala *(www.gamedev.net)*, ahol mindig első kézből értesülhetünk a legújabb fejleményekről a játékvilágban, a számítógépes rendezvényekről, valamint hogy milyen munkákat ajánlanak fel a profi játékfejlesztő csapatoknál. Ezen kívül filozofikus irományokkal verik belénk a játékdesign tudományát.
Hasonló célokat szolgál a Gamedesign oldala *(www.gamedesign.net)*, ez viszont inkább a Quake és DOOM 3, valamint a Warcraft III rajongóknak okoz felhőtlen örömöt, ugyanis főleg e játékok moddolhatóságával foglalkozik. Pályadesign, cfg-k, modellezés. Ezekről találhatók itt irományok gazdagon. DOOM3 modok készítéséhez keresve sem találhatnánk jobb fórumoldalt a DOOM3world-nél *(www.doom3world.org)*, itt aztán minden van, mi szem-szájnak ingere. Ez a modteamek paradicsoma! Az elkészült mapokat is érdemes itt hírül adnod! Ha segítséget kérsz itt, 99% az esélye, hogy még aznap meg is kapod rá a kimerítő választ!
Gyakran a lelkes modder - bár nagyon szeretné - lehetőségei nem engedik meg, hogy kizárólag saját forrásból készüljenek a játék bizonyos elemei, mint mondjuk a textúrák vagy a skyboxok. Ilyenkor cselhez kell folyamodnunk, vagyis olyan alkotók grafikáit letöltenünk, melyeket ingyen a modközösség rendelkezésére bocsátottak. Ezeket teljesen szabadon felhasználhatjuk, de ne felejtsük el megemlíteni az impresszumban, hogy ki a textúra-csomagok szerzője, és honnan töltöttük le. Textúrák és skyboxok végtelen halmazát találjuk a *www.planethalflife.com/wadfather* oldalon!
Hol publikáljuk alkotásunkról a bemutató anyagokat? Alapvető kiindulási pont a www.moddb.com, ezt minden valamire való modder ismeri és szereti. Nagyban növelheti fejlesztésünk népszerűségét, ha hirdetjük őket olyan játékportálokon, mint mondjuk a *www.planetquake.com*, *www.d3files.com* és hasonlókon.

Ha független játékfejlesztő csapatként tevékenykedünk, mérhetetlenül értékesek lehetnek számunkra az alábbi oldalak, ahol pénzért terjeszthetjük kész játékainkat:
www.gametunnel.com
www.garagegames.com
www.reflexive.net

VÉRPISTIKE KÁRTYÁJA

avagy mókázás szerepjátékos módra

A mostani számban egy különlegességre szeretném felhívni a figyelmeteket. Nemrég ugyanis volt szerencsém megismerkedni egy kártyajátékkal, amely egy különös stílus legmarkánsabb képviselője.

Adva vannak a normális, gyűjtögetős vagy magában játszható kártyajátékok. Ezeket az ember komolyan veszi meg, komolyan játssza, és komolyan meg akarja ismertetni a barátokkal, ismerősökkel. Aztán van olyan játék, amit az ember azért játszik, mert teljesen röhejes, komolytalan, kiragadja játékosát a mindennapok szürkeségéből, és mert „én is röhögni akarok!".

A Munchkin, amely nemrég jött ki magyar kiadásban, ez utóbbi típus megtestesítője. A játék eredeti kitalálója Steve Jackson, és kiadása óta számos változatban nevetteti a népet. Ez a játék kifejezetten szerepjátékos-elemeket figuráz ki, emiatt előfordulhat, hogy eleinte idegenül fog hatni azok számára, akik nem ismerik az orkok, trollok, tündék, törpék, mágusok és varázstárgyak világát. (Szerencsére nem ezek szabályain alapul a játék, így a Gyűrűk Ura I-III filmek is elegek az alapok felfogásához...)

Előrebocsátom a szabályok leírásakor, hogy ez a játék Amerikában született. Van egyfajta „humora", amely már a szabályleírásnál megjelenik. Ez ne tartson vissza azonban senkit attól, hogy kipróbálja: a vicces alaphangulat miatt visszafordíthatatlan hülyéskedési hullám lesz úrrá a társaságon!

A Munchkin szabályai egyszerűek. A játékosok induláskor kapnak 2-2 kazamata- és kincslapot. A körben először is lepakolhatunk, majd húzunk 1 kazamatalapot, és bemutatjuk. Ha ez szörny, megküzdünk vele, ha csapda, akkor belelépünk, ha más lap, akkor szerencsésen megúsztuk, és a kezünkbe kerül. Ezután, ha nem harcoltunk, kijátszhatunk egy szörnyet, vagy húzhatunk még egy lapot, amelyet nem kell megmutatnunk. Ha 5 lapnál több van a kezünkben a kör végén, alamizsnát adunk a legalacsonyabb szintű játékos(ok)nak - a fölösleget nem eldobjuk, hanem szétosztjuk.

Kaszt- és fajkártyákat harcon kívül bármikor letehetünk a saját körünkben. Ezekből egy lehet, illetve speciális kártyákkal kettő is felhasználható. Megszabadulni könnyű tőlük: bármikor mondhatod, hogy te bónuszok nélküli ember, vagy egy semmihez sem értő közember vagy. Tárgyakat saját körünkben, más lapokat pedig a felhasználásnak megfelelően játszhatunk ki.

Harc közben sok lap tiltott, de ezeket most nem részletezem. Tárgyaink rajtunk, illetve két kezünkben férnek el, és alapesetben egyetlen nagyobb tárgyunk lehet egyszerre. Ez alól ki lehet bújni, az igazi gyűjtögetők (és a szerencsésen húzók) nem is törődnek az apró megkötésekkel, amelyeket holmi szabályok akarnak rájuk erőltetni.

Harc esetén saját szintjeink, tárgyaink, képességeink bonuszainak, vagy egyéb lapjaink módosítóinak összegét hasonlítjuk az el-

ELŐZETES

Az „Át a sivatagon" érdekes társasjátéknak ígérkezik, bár a megjelenésig még néhányat aludni kell. A hatszögletű mezőkből álló pályán különböző színű tevekaravánokat kell építenünk, amelyek ha oázisba vagy vízgyűjtőhöz érnek, vagy elkerítenek egy területet, pontot hoznak. A játék végén a színek leghosszabb karaván jaiért pluszpont jár. Mivel minden körben csak 2-2- tevét tehetünk le a színükhöz kapcsolódó karavánba, alaposan meg kell fontolnunk, mit lépünk, hogy a legtöbb pontot mi szedjük össze. Persze, mivel gyorsan vége lehet a játéknak, ha már beletanultunk, egy gyors visszavágóra is lesz idő. Nemsokára „magyarítással" is elérhető lesz, és akkor érdemes kipróbálni.

lenfél szint-jeihez.

Nyerünk, ha a mi össz-szintünk nagyobb, ellenben rosszul járunk, ha egyenlő, vagy kisebb. A szörny-lapon olvashatjuk, mi történik velünk: ha győzünk, bezsebelhetünk bizonyos számú kincset, és kapunk egy (veszélyesebb ellenfél esetén két) szintet. Ha vesztünk, a lapon leírt szörnyű vég vár ránk. El kell mondanom, hogy itt nem feltétlenül az a legrosszabb, hogy meghalsz! Ekkor ugyanis a szintjeid, a fajod és a kasztod megmaradnak, de minden más lapod elveszted, és mindenki elszedhet ezekből egy lapot (hullarablás). A következő körben feltámadsz, és újra 2-2 lapot húzol a paklikból. Ugyanakkor veszthetsz szintet, tárgyakat, de akár minden lapodat is! Ha egyedül kevésnek bizonyulunk a szörnnyel szemben, meg lehet kérni (egy-) valakit, hogy segítsen. Ehhez meg kell vennünk szolgálatait: tárgyainkat, kincseinket, de fenyegetést is bevethetünk.

A szörnynek azonban mindenki segíthet tápoló lapokkal, és egyszerhasználatos tárgyakkal. („Ja, hogy EZ a szörny? Aszittem, te vagy, ezért adtam neki bónuszt…"). Ezzel akár a segítőnkkel is kibabrálhatnak…

Aki nem győzhet, megkísérelhet elmenekülni. Ez egy hatoldalú kockán 5 fölé dobva sikerül - amin szintén módosíthat bónusz vagy büntetés. Ekkor se kincs, se szívás nincs (már ha a szörny-kártya nem szól a menekülésről), viszont elszúrtad a köröd. Több szörny elől külön-külön menekülünk, és ha segít nekünk valaki, akkor ő is megkísérelheti felvenni a nyúlcipőt. (Speciel Nyúlcipő van is a játékban, és +2 menekülést ad, tehát tényleg fel lehet venni.)

A játék célja, hogy 1. szintű közemberből 10. szintű félistenné váljunk. Szintet a szörnyek legyőzéséért, speciális kártya kijátszásakor, vagy 1000 arany értékű tárgyat eladva (eldobva) kapunk.

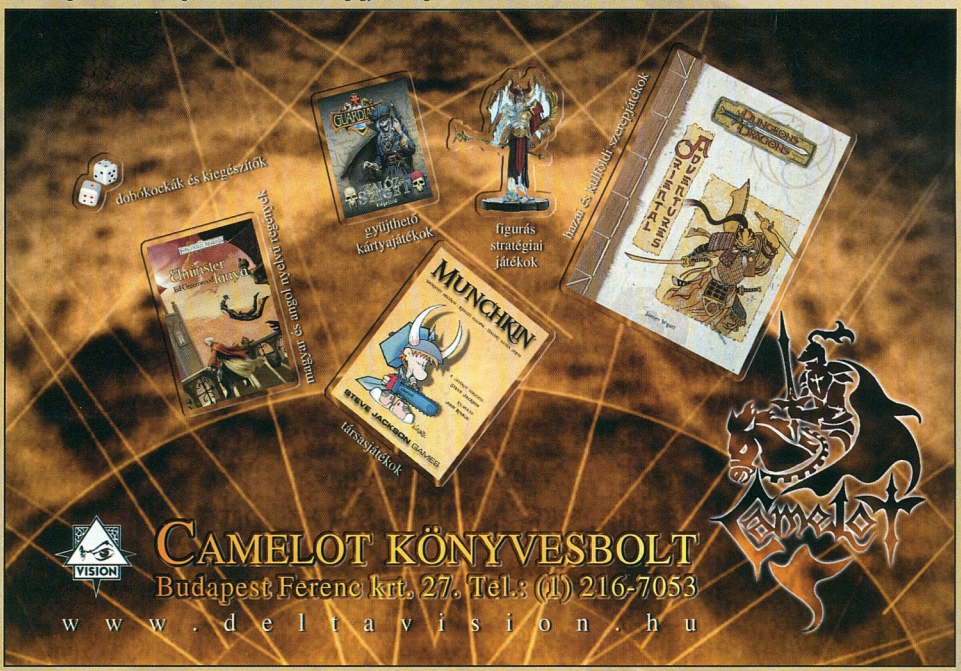
Fejlődésünket ellenfeleink persze nem nézik jó szemmel, és nekünk sem tanácsos ölbe tett kézzel bámulni, hogy milyen jól állnak. Innentől viszont megegyezések, gonosz vigyorok és sötét fenyegetések születnek, melyek mind azt a célt szolgálják, hogy nekünk jó legyen, másoknak meg rossz. (Ez egy ilyen játék…)

Összegzésképpen elmondhatom, hogy a Munchkin egy hangulatos ökörködésre ad alkalmat. Néha szörnyű kombinációk jönnek ki a kártyákból (pl. a félszerzet létrán állva küzd meg a bébi ügyvéddel), néha nehézkesnek tűnnek a fordíthatatlan, vagy nagyon szerepjátékosoknak való poénok, melyekkel nem tud mit kezdeni az, aki nem játszott D&D-t. Jó sok lap van, melyek miatt elég változatos marad a játék, és kifejezetten könnyen tanulhatóak a szabályok. Biztos vagyok benne, hogy a pakli gyakran előkerül majd akkor, amikor „csinálni kéne már valamit…"

Bbandi

GYERE JÁTSZANI!

Ha nem tudsz elég játékos kedvű barátot összetrombitálni, akkor például a VII. ker. Wesselényi u. 17. 4. emeletén találsz társasozókat hétfőn és pénteken 6 órától, a Kapocs Kulturális Egyesületben.



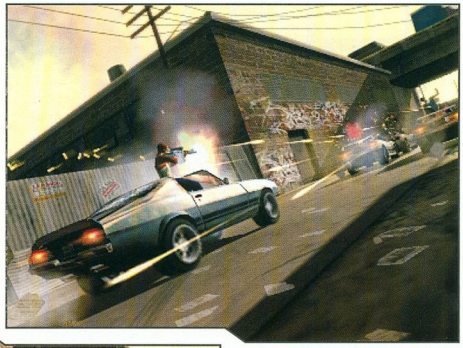
FILM-JÁTÉKOK, JÁTÉK-FILMEK

Monitorról a mozivászonra, vagy fordítva - avagy Hollywood és a játékipar újkori jegyessége

Mai cikkem első fele egy ember körül forog, és ő egyik személyes kedvencem, John Woo, az akciófilmek királya, a lassítva lebbenő hosszúkabátok és a lövöldözésre felrebbenő fehér galambok atyja. Az 1946-os, kínai születésű rendező a „heroic bloodshed", azaz a hősies vérfürdő kitalálója, ennek két alapműve a Gyilkos (The Killer) és a Kemény fickó (Hard Bolied) - további filmjei, a teljesség igénye nélkül: Tökéletes célpont, Rés a pajzson, Ál/Arc, MI2, A felejtés bére. Woo mester alig két éve beszállt a játékiparba is, megalapítva a Tiger Hill Entertainment céget. Az eddigi két fejlesztés (Burglar, egy profi betörő fia apja halálát megbosszulni indul, és Sinner, bérgyilkos kontra buddhista pokol [amolyan Painkiller-átirat]) után az új bejelentés a Segának készülő Shadowclan, melyben a mai New Yorkban feltámadnak a nindzsák, és véreskednek a jakuzákkal egy kiadóst. Sajnos úgy tűnik, mindhárom cím a következő generációs konzolokra készül, de reménykedhetünk azért, hogy nekünk, PC-seknek is cseppen valami, amolyan Riddick-módon - főleg azért, hisz sejthető, e stuffok újabb Woo-filmek alapjai lehetnek...

A mester egyébként „reverz módon is működik", azaz van pár folyamatban lévő forgatása és szerződése, mely játékokon alapul. Ha már konzol: a Nintendo világhíres, eddig összesen 12 milliós értékesítéssel bíró játéksorozata, a Metroid jogait megvette a Tiger Hill, így ők fognak belőle mozit készíteni hamarosan, egyelőre erről több hír nincs. Az viszont már biztos, hogy előkészítési fázisban van a Spy Hunter - ós bitnyűvők biztos emlékeznek erre a remek címre; a G-6155 Interceptor szuperkocsival kellett nyomulni, amely mindenféle fegyverrel volt ellátva, és a körülményektől függően hol motorcsónak, hol motorkerékpár vagy épp jet-ski formát öltött. (2003-ban készült ebből 3D-s játék, de ezt hamar felejtsük el...) A főhős sofőrt The „Skorpiókirály" Rock alakítja majd, és 2006 környékén kerül a mozikba a mű. A másik érdekes cím a 2007-re tervezett He-Man, a szupermodell Jason Lewis főszereplésével. A Mattel akciófigurájából 1983-ban lett rajzfilmsorozat (Masters of the Universe), és azon kevés címek közé tartozik, melyet mind a DC Comics, mind a Marvel kiadott képregény formában. Épp ezért érdekes, hogy nem készült belőle az elmúlt 20 év alatt játék (csak két apró, '83-ban, Intellivision és Atari 2600 rendszerekre) - vélelmezhetően a Woo-film nyomán ez is megtörténik majd.

Az írás második fele legyen az Ubisofté, akik hihetetlen módon - és érzékkel - belemásztak Hollywoodba. Annyi rendező forgolódik a cég körül, hogy számba venni is sok. Peter Jacksonról már szóltam korábban, az ő King Kongjából ugye a franciák csinálnak játékot, és előrébb, az új Splinter Cellt elemezve megemlítettem Andrew Davist is. De itt van a jó Marco Brambilla, a kellemes kis sci-fi komédia, „A Pusztító" (Demolition Man - Stallone, Wesley Snipes, Sandra Bullock, „jólét") rendezője is, aki a Rainbow Six 3 csapattal dolgozik együtt, hogy filmszerűvé gyúrja a franchise legfrissebb címét. Aztán a fiatal, igen tehetséges Matty Rich (The Inkwell, Larenz Tate főszereplésével), aki kreatív igazgatóként vesz részt a cég „Notorious: Die to Drive" című autós akciójátékában, mely idén kerül piacra PS2-re és Xbox-ra. És náluk dolgozik épp a jó John McTiernan, a Die Hard, azaz a „Drágán add az életed" atyja is. Ő a párizsi stúdió új, napjaink Moszkvájában játszódó lopakodós akciójátékának fejlesztésénél dirigál, ahogy fogalmazott: a fejlesztőcsapat „edzője", mivel kíváncsi, a játékipar természetére, és arra, hogyan is működik. És ne feledjük, a Ubisoft is hamarosan a nagy vászonra kerül, hiszen a Paramount megvette a Splinter Cell jogait (rendező: Peter Berg [Az Amazonas kincse / Rundown], bemutató 2006 körül), Jordan Mechner pedig épp azon izzad, hogy átírja perzsa herceg gyermekének sztoriját a Disney és Jerry Bruckheimer számára. Nem mondom, egy Oscar-gála is megirigyelné ezt a nyüzsgést...



]{redenc
kredenc@pc.games.hu

Mi a közös
az alábbi filmekben?

2002-
Szörny Rt
Lilo és Stitch
Star Wars II. Rész
- A klónok támadása

2003-
Némó nyomában

2004-
A hihetetlen család
Én, a Robot
Holnapután

Egyedül a **Palace MOM Park** vetítette ezeket
Digitálisan!

2005. május 19.

DIGITÁLISAN
CSAK A Palace MOM PARK-BAN!
CINEMAS

EZT AZ ÉLMÉNYT NE HAGYD KI!

ONLINE JEGYFOGLALÁS:
www.palacecinemas.hu

JEGYRENDELÉS:
MOZIVONAL: 336-5555 TRANSCOM

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Bocsi id Software, de ilyesminek kellett volna lennie az alap Doom 3-nak is!

Remélem mindenki felkötötte a lőszerhevedereket és a mintás boxerét, mert ismét alászállunk a pokol sötét bugyraiba. Alaptörténet? Az nem nagyon van. Annyi sztori van a játékban, mint amennyi gyümölcs a kivi ízű szénsavas üdítőben, de ez most kivételesen nem zavar. Egész egyszerű az ok: ez egy Doom. Az előző részekben sem volt hatalmas volumenű történet, most sincs. Persze tudom, változnak az idők és az igények, de gondoljunk bele, miről szólt a Doom sorozat? Hát persze, hogy az agyatlan gyilkolászásról.

Ne is szaporítsuk tovább a szót, következzen a tizenkét missziós részletes végigjátszása!

Erebus Main Excavation

Nézzük meg figyelmesen a játék intróját, és szűrjük le belőle a lehető legtöbb tanulságot, valamint próbáljuk meg megérteni az alaptörténetet. Nem, nem olyan bonyolult, sőt, de a felvezetés nem éppen átgondolt. Semmi baj nincs ezzel, a lényeg úgyis a játékban rejlik.

Mikor kézhez kapjuk az irányítást, szentségeljünk két percet, mert nem olyan sebességgel fut a program, mint amilyennel szeretnénk, hogy fusson. Ezután állítsuk be az Options menüben a kényelmesen suhanó grafikát, majd folytassuk a kalandozást.

Induljunk el fokozott tempóban előre. Néhány másodperc múlva egy egészen durva, vértócsás látvány tölti be egész látómezőnk. A jelenet után guggoljunk le, forduljunk jobbra, és a kicsike lyukon préseljük be magunkat. Ne ijedjünk meg az izmos hangeffekttől, mert egy szép shotgun a jutalmunk. Kapjuk is fel a fegyvert, és cammogjunk vissza a főcsapásra. Folytassuk utunk, lőjük ki a Forgottent, huppanjunk át a lyuk túloldalára, utána már csak a folyosót kell követnünk. Nem túl mozgalmas, de viszonylag hamar elérünk egy jólszituált reflektorig. Pontosan itt lesz egy pirosas színben díszelgő generátor, mely áramot biztosít a világítótestnek. Van nekünk saját zseblámpánk, így nincs szükség külön fényforrásra: kapjuk ki a generátorból az energiacellát! Poroszkáljunk tovább a félhomályban egészen a következő generátorig. Jé, ez nem termel áramot?! Nosza, tuszkoljuk bele a frissen elcsórt energiacellánkat, és a felvonó áramellátása rögtön helyreáll. Pattanjunk fel gyorsan a rögtönzött „liftünkre", a felső szinten pedig szálljunk le. Fent lesz egy szép kis csetepaté, mert a fogadóbizottságot nem lelkesíti túlzottan a jelenlétünk. Sebaj, mi csak pumpáljunk egy kis ólmot beléjük, és máris barátságosabbak lesznek. Keressük meg a fényes szimbólumokkal díszített ajtót itt a környéken, majd ezen menjünk be. Cammogjunk le a lépcsőkön, utána vívjuk meg harcunkat a szánalmas kis ellenségekkel.

A harc végeztével egy kisebb kőomlás robaja tölti meg a termet, és lám: egy szép kis járat elől dőltek le a kövek. Erre menjünk tovább. Itt rögtön meg is kapjuk a Half-Life 2-ből kölcsönvett gravitációs fegyvert, amelyet itt szimplán csak grabbernek neveznek. Próbálgassuk, szokjunk hozzá, majd menjünk le a lépcsőkön, bontsunk falat a gravi ágyúval, és kövessük a megnyílt járatot. Megérkezünk az ásatások fő helyszínére, caplassunk fel a lépcsőn, be a szimbólumos ajtón, végül némi harcot követően szálljunk be a pálya végét jelképező liftbe.

Erebus Dig Site

Meg is érkeztünk az ásatások centrumába. Alaposan nézzünk körül ezen a szinten, hátha találunk némi hasznos utánpótlást. Miután eléggé kikutakodtuk magunkat, vegyük az irányt a lépcsők felé. Caplassunk fel a legtetejére, menjünk be helyiségbe, és beszélgessünk el - nem túl hosszan - a halált megvető bátorsággal szekrénybe zárkózott tudóssal. Bezzeg Gordon Freeman… Mindegy, ezek a marsi dolgozók már csak ilyen ijedősek.

Kapjuk fel a közelben magányosan meglapuló PDA-t, majd menjünk vissza le a főszintre. Innen a félig beszorult, félig törött kapun keresztül távozzunk. A változatosság kedvéért most egy kis folyosón-császkálás következik, de nem lesz ez teljesen unalmas! Szép felvezetéssel megismerhetjük a RoE egyik új szörnyetegét! Rövid ismertségünk után vánszorogjunk el egészen a PDA-szkenneres ajtóig. Ezen romboljunk át, kövessük az új folyosót, éljünk át néhány kifejezetten izgalmas harci helyzetet, de ne ragadjunk le túlzottan, mert nagyon gyorsan elérünk egy furcsa portálhoz. Kapásból össze is találkozunk az első főellenség-kaliberű monszterrel… A legfontosabb, hogy folyamatosan mozgásban legyünk. Egy pillanatra sem szabad megállnunk, mert az mindennek a végét jelentheti! Megfigyelhetjük, hogy a két oldalon elhelyezkedő plazmaágyúk lőnek folyamatosan, de szerencsére lassú lövedékekkel operálnak. Ezeket az energiagombócokat annak rendje, s módja szerint szippantsuk magunkhoz a grabberrel, majd lendületesen hajítsuk őket a szörnyeteg irányába. Nem kell neki túl sok találat ahhoz, hogy beadja a kulcsot.

Miután lenyomtuk őkellemetlenségét, a szimbólumos ajtón távozzunk. Kövessük a folyosót, küzdjük le a kőtömbös akadályokat, vadásszuk le a puskás zombikat, utána folytassuk utunk. Elérünk újfent egy generátorhoz, amelyből ismét csak ki kell halásznunk a feltöltött energiacellát. Igen ám, de ahogy

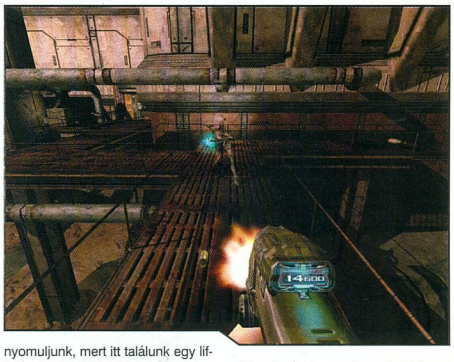
magunkhoz ragadjuk az energiahordozót, rögtön elkezd lezárulni a mellette lévő kapu. A megoldás egyszerű: cuccot kikapni, majd átrohanni a záródó ajtó alatt!
Egy szép nagy csarnokszerűségbe érünk, amelynek a túlsó végébe kéne átérnünk. A jobbra lévő szimbólumos ajtó arra vezet! Megint folyosózás következik, sok szép szörnyeteggel, mozgalmas harcokkal. Semmi komplikáció, egyszerűen robogjunk addig, míg át nem érünk a nagy csarnok túloldalára. Itt újabb küzdelem vár ránk, majd a jobbra lévő hullánál lévő PDA-t vegyük magunkhoz, és vegyük szemügyre az áramtalan liftet. Másszuk meg a közeli létrát, és menjünk be az ajtón. Küzdjük le az ellenségeket, jussunk el az irányítóteremig. Lopjuk el az energiacellát a generátorból, ezután némi harcot követően tegyük be az eddig áramtalan liftbe. Működésbe hozva a felvonót elérünk a pálya végére.

Erebus Labs

Jó alaposan nézzünk szét az ásatáson, hátha találunk valami fontosat. Illetve nem csak hátha, hanem konkrét lőszereket, medpack-eket, és talán még páncélt is rejt számunkra a környezetünk! A jól látható főkapu az elsődleges célunk, úgyhogy vegyük az irányt arra! Itt bent küzdjük le a teleportáló szörnyetegeket, majd induljunk meg a következő szimbólumos ajtó felé, ezután újfent egy szimbólumokkal ékeskedő kapu lesz az irány. Át kell jutnunk a rögtönzött hídon, ám vigyáznunk kell, nehogy eltaláljanak a kékes színű repkedő kreálmányok. A kacskaringós alkalmatosság végéhez érve caplassunk fel a lépcsőkön, harcoljunk egy emlékezetest, újból küzdjük le az előttünk tornyosuló lépcsőket, a tetején zümmögjünk be az ajtón. Küzdjük le az ellenállást, majd kövessük a jól kijelölt csapást. Masírozzunk el a működő liftig, és emelkedjünk egy egész szintet, fel a Medical Labs-ig. Ez a pályarész annyira lineáris, hogy akár csukott szemmel is végigtolná akárki, aki már egyszer járt itt. Elsőre sem sokkal nehezebb, csak rohanjunk addig, míg el nem érjük a folyamatosan siránkozó dokit. Szerezzük meg az ember PDA-ját, majd a generátorból lopjuk ki az energiacellát. Robogjunk vissza a felvonóhoz, ereszkedjünk vissza az Excavation szintre. A lifttel szemben lévő ajtó PDA-szkennere lazán elfogadja frissen szerzett marokszámítógépünk kódját, és szó nélkül kinyílik, úgyhogy surranjunk is be. Balra az első ajtón menjünk át, utána az „Offices" feliratú helyiséget vegyük célba. Másszuk meg a létrát, ezt követően egészen Sarge irodájáig ballagjunk el, ahol a számzáras vitrinben egy duplacsövű shotgun és egy keycard lapul. A kód a szekrényhez 428. Sétáljunk át a következő irodába, kapjuk ki az energiacellát, és szaladjunk vissza a létrához, majd át az „Artifact Control Room"-ba. Törjünk utat magunknak az irányítóteremig, helyezzük a generátorba a cellákat, ezután a felédelt számítógép képernyőjén nyomjuk meg a „Vent Gas" gombot. Rohanjunk át az „Artifact Storage" feliratú ajtóhoz, menjünk be, és használjuk az egyik sarokban eldugott gépet, végül elhagyhatjuk a termet. Innen már egyenes út vezet a pálya végéig.

Erebus Control

No, némi töltés után már élvezhetjük is a következő misszió édes ízét. Induljunk csak el előre, ám nem sokkal később fentről kiabálás hallatszik. Egy túlélő azt rebesgeti fülünkbe, hogy bizony két energiacella szükséges ahhoz, hogy működésbe hozzuk az itt található liftet, amely felvisz az ő szintjére. Nyilvánvalóvá válik, hogy miután megszereztük a két áramforrást, ide kell visszatérnünk a szajréval. Nosza, lássunk is neki a kutatásnak. Caplassunk fel a lépcsőkön, kapjuk ki az imp és zombi összetételű sereget, végül az ajtón távozzunk. Addig cammogjunk csak előre, míg egy három ajtóval tűzdelt helyiségbe nem érünk! Mivel két kijárat nem nagyon működik, ezért a szemben lévő nyílászáró jelenti az egyedüli irányt az egyetlen működő ajtó felé, amely mögött egy PDA lapul. Vegyük fel a készüléket, majd szaladjunk vissza az előző helyiségbe, és a digitális kütyüvel birtokunkban gyerekjáték lesz átmenni a PDA-szkenneres ajtón! Néminemű kommandózást követően a balról nyíló kapun menjünk be, a következő PDA-szkenneres ajtónál forduljunk balra, itt hagyjuk is el a helyiséget. Az Excavation Transfer felirat felé



nyomuljunk, mert itt találunk egy liftet, valamint PDA-t. Ezzel vissza is kell menni az előző szkennerig, majd használni kell a digitális belépési kódot. Nyúljuk le az energiacellát, ezután bandukoljunk vissza az Excavation Transfer generátorához, tegyük be az áramforrást, és használjuk a „felvonót", hogy egy szintet emelkedjünk. Robbanjunk be az ajtón, csenjük el a PDA-t, hagyjuk el a helyiséget a másik kapun keresztül, utána séta egészen a lépcső aljáig. Találkozunk majd némi ellenállással, de nekünk ez nem okozhat problémát. Az ajtó túloldalán vár ránk egy számítógép, ezt hekkeljük meg, ezt követően pedig keljünk át a hídon. Komoly, vérre menő küzdelmeket követően ez vissza is vezet minket a pálya legelejére. Lám, két energiacella van nálunk, úgyhogy izzítsuk be a közeli liftet, emelkedjünk fel, másszuk meg a létrát, végül kövessük a járatot egészen addig, míg a következő felvonóig el nem érünk!

Erebus Research

Szinte rögtön a pálya elején hatalmas ellenállásba ütközünk, ám szerencsére egyik monszter sem Mr. Olimpia, úgyhogy viszonylag könnyű dolgunk lesz. Miután mindenkit átküldtünk a másvilágra, induljunk el a kiindulási pontunkhoz, majd a következő átvezető animációig. Ugye, milyen fenomenális volt ez a kis bejátszás?! No, gyerünk, irány a fegyvertár! Cammogjunk fel a lépcsőkön, küzdjük le az ellenállást, át a közeli ajtón, végül még egy kicsiny összetűzés, majd elhagyhatjuk a helyiséget. Kövessük a folyosókat, egészen a levezető lépcsőkig, melyek alján egy csinos kis PDA pihen. Vegyük fel a digitális táblát, a kapun menjünk ki, de készüljünk fel, hogy a nagyteremben gigászi harcnak nézünk elébe! A csetepatét követően irány a PDA-szkenneres ajtó, itt távozunk. Némi folyosón flangálás, kanyargás után visszaérünk pontosan abba a helyiségbe, ahol ezt a pályát elkezdtük. Ne ijedjünk meg, ennek így kellett történnie, nem rontottunk el az égvilágon semmit! Vánszorogjunk el addig az ajtóig, amelyen legelőször átmentünk ebben a küldetésben. Innen a keycarddal lezárt kapuig, amely mögött rejlik még pár érdekesség! Lopjuk el a PDA-t, melyet használjunk is a szkenneres átjáróval, majd kövessünk egy közepes hosszúságú folyosót, végül másszunk be a zsilipszobába! Egyenlítsük ki a nyomást, sétáljunk ki, és öltsük magunkra a vegyvédelmi öltözéket! Le is érünk a gusztustalan csatornába. Nem örökéletű a ruhánk, úgyhogy igyekezzünk felvenni a levegő-utánpótló palackokat, miközben leküzd-

kiutat. Lesz harc itt bőven, annyit mondhatok. A kiélezett küzdelem után terem túlsó végében egy kifejezetten bizarr, vörös színű organikus alagúton távozzunk. Vegyük az másszunk le a létrán, keressük meg a vörös generátort, lopjuk el az energiacellát, majd aktivizáljuk a zseblámpánkat, mert vaksötét lesz. Keressük meg az egyedüli ajtót, és

FEGYVERTÁR

Artifact
Ennek a megtalálásával kezdődik a játék, és ennek a segítségével is ér véget, ahogy bevetjük az összes képességét a főellenség ellen! Keveset tudunk róla, annyi azonban világos, hogy Betrugerdémon is ezt akarja, nekünk pedig a tudósokhoz kell eljuttatnunk. Akárhányszor megölünk egy kisebb főellenséget, a képességét magáévá teszi ez a tárgy, és onnantól kezdve bevethetjük, amint feltöltjük lelkekkel. A képességek: Helltime - időlassulás, Invincibility - sérthetetlenség és Berserker - négyszeres sebzés. Ezek a képességek egyszerre aktiválódnak már a végén, összesen kb. 10 másodpercre.

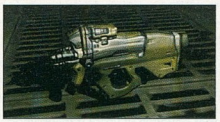
Ionized Plasma Levitator aka „Grabber"
Bizony-bizony, a „dúmosok" gátlástalanul lemásolták a Half-Life 2 gravitációs fegyverét. Nem bántom őket ezért, mert kifejezetten jó ötlet volt. Rengeteg hasznát vehetjük a Resurrection Of Evilben ennek a csodának. Amennyiben heves harc alakult ki, kevés a HP-nk, és a hőn áhított medpack tíz méterrel arrébb van, akkor ezzel simán magunkhoz szipkázhatjuk. Elérhetetlen dolgok megszerzése, terepтárgyak dobálása, és támadás is szerepel a repertoárban! Sok-sok ellenfél lő ránk plazmagömböket, tűzgolyókat, és hasonló gonoszságokat. A grabberrel elkaphatjuk a nekünk címzett lövedékeket, és visszaküldhetjük a feladónak!

Pistol
Sima, standard kézifegyver. Minden UAC-katona üvén fityeg egy ilyen kis drágaság, csak kár, hogy nem túl hatékony. Csak akkor használjuk, ha már minden más fegyverünkből kifogyott a lőszer. Ekkor is csak fejlövésekre utazzunk vele, úgy többet sebez.

Shotgun
Ki ne ismerné az agyonjáratott, mindenhol meghatározó szerepet játszó shotgunt? Mióta világ a világ és FPS az FPS, azóta a shotgun is fontos szereplő. Mint általában, most is azt lehet róla elmondani, hogy messziről egyrészt pontatlan, másrészt gyenge, viszont közelről egyértelműen halálos néhány kisebb ellenségre.

Double Barrel Shotgun
Visszatért a régi Doomokból a duplacsövű ítélethirdető! Végre mindenki kedvére nosztalgiázhat a tehetetlen szörnyetegeken. A legtöbb monszter egyetlen lövésétől is a pokol padlójára kerül örökre! Iszonyat erős, bár az újratöltési procedúra elég lassú. A legtöbbet használt fegyver ő volt!

Machine Gun
Ez a gyönyörűséges standard UAC gyalogos géppuska körülbelül a Pistol nagytestvére. Lövedékenként nem sok sebzést okoz, viszont egy tárba 60 töltény fér el, így a legtöbb ellenség képtelen ellenállni a sok, pontos találatnak!



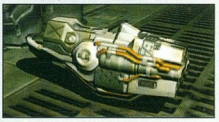
Chaingun
Na, ez már valami. Szintén hatvanas tár, mint a Machine Gunnak, azonban ez lövedékenként körülbelül kétszer-háromszor erősebb. Ahogy felpörög ez a csoda, rögtön megérzi minden pokolfajzat. Tömegek ellen kifejezetten ideális, egykét ellenség ellen azonban nem javallott a használata, mert lassan indul be! Távolról elég pontatlan.

Grenade
Igen, a totális haszontalanság megtestesítője. Félreértés ne essék, a legtöbb játékban kiváló segédeszköz a kézigránát, azonban a Doom 3-ban inkább idegesítő anomália. Mindegyik úgy pattog, mintha a Flubber című filmből ismert rugaccsal lennének bekenve. Egyszerűen használhatatlan.

Plasma Rifle
A régi Doomokban ez volt a kedvenc fegyverem. Istenien nézett ki, szép plazmagömböcöket lőtt ki, és kegyetlenül jól szólt! Nos, a RoE-ben a király hanghatást kivéve minden megmaradt, így a duplacsövű shotgun után a játék második legjobb fegyvere!

Rocket Launcher
A totális pusztítás második számú eszköze! Hozzá kell szokni a használatához, ám ahogy ez megtörténik, abszolút dominanciát élvezünk majd a pályákon. Elég az ellenfelek lába elé lőni vele, és rögtön megérzi a robbanást mindenki a környezetükben. Bumm!

BFG 9000
Leánykori nevén ő a Big F***ing Gun, de szalonképesebb bemutatása érdekében lerövidítették elnevezését. Mindenki ismeri a totális pusztítás első számú eszközét, már több mint tíz éve. Feltöltjük a zöld energiagömböt, és még csak a búcsúzkodásunkat sem hallják majd meg az ellenségek.



jük a számtalan ellenség számtalan hadát! Bármennyire is úgy tűnik a UAC-s kapuk sokasága miatt, hogy körbe megyünk, ez mégsem így van. A zöld trutymós csatornarendszernek bandukoljunk el a végéig, ahol is fel kell mennünk pár lépcsőn, egészen az utolsó zsilipig!

Erebus Station

Még fel sem ocsúdtunk a pálya betöltésétől, de máris a Mars vörös, sziklás felszínén találjuk magunkat, szélvihar által tépázva. Vigyáznunk kell, mert habár a XXII. században vagyunk, mégsem tudtak kitalálni olyan oxigénpalackot, amely pár másodpercnél tovább látna el minket az életet adó, édes levegővel. Ha nem figyelünk, pillanatok alatt megfulladhatunk! A kóder srácok rendesek voltak, mert pontosan annyi oxigéntartályt helyeztek el itt kint a viharban, amennyi ahhoz kell, hogy épségben átevickéljünk a következő légzsilipig. Induljunk el a szemben lévő építmény irányába, és csak kövessük a fémplatformok képezte ösvényt. Viszonylag zökkenőmentesen elérjük a hőn áhított zsilipet, és végre levegőt is kapunk. Bent némi bájcsevely következik az egyik kiskatonával, majd feladatot kapunk. Megbíz minket, hogy találjuk meg az egyik kósza sentry droidot az előttünk fekvő járatban. Nosza, induljunk el az ajtó irányába. Egészen a lépcsőkig nyomuljunk előre, itt menjünk lejjebb egy szinttel, forduljunk jobbra, és keressük meg a PDA-t, no meg a szkenneres ajtót. Innen már csak egy pár percnyi kutatás, kóborlás a roppant lineáris járatokban, és meg is leljük az apró, ámde erős sentry droidot. Itt átkapcsoltam totális potyautas üzemmódba. A kicsi fémpókocska nyomult előre, világított nekem, és még az ellenségeket is maxi-hatékonysággal aprította. Én csak akkor sütöttem el a duplacsövű shotgunt, mikor rám merészelt támadni valami szörnyűség. Ez határozottan pozitív jelenség, ráadásul e mellé még jön az a tény, hogy nagyon sokáig menetelhetünk a kis fémpofa mögött. A séta végén a droid lefekszik nyughelyére, mi pedig nyugodtan dobjunk neki egy digitális, olajozott kuyoropit, mert megérdemli a csöppség! Ettől a helytől balra merezdik egy létra, amely csak arra vár, hogy megmásszuk! Fel is érünk a Cargo Transportig! Itt jön egy újabb főellenségszerű képződmény, azonban ez a verzió nevetségesen könnyű! A mostanra szokásossá váló sémát kell ismét követni: a gonoszság által kilőtt energialabdacsokat el kell kapnunk a grabberrel, majd visszalőni az undományra. Neki sem kell túl sok buzdítás ahhoz, hogy halálba kergessük. Miután legyőztük, és upgrade-eltük az artifaktot, szálljunk be a vonatba, és indítsuk el a szerkezetet!

Phobos Labs - Sector 1

Szálljunk ki a vonatból, majd ezzel a hatalmas lendülettel mászzuk meg az elénk tornyosuló lépcsőket! A meredély tetején menjünk be a kapun, innen jóformán egyenes út vezet az irányítóhelyi-

ségbe. Nem tudom, miért említem ezt meg, mivel itt az égvilágon semmi, de semmi nem található. Ennek megfelelően, fussunk is tovább. Hamar elérkezünk a lefelé vezető, csuromvér lépcsőkig. Az itt bekövetkező harc után nem marad túl sok lehetőségünk, folytatnunk kell az utunk. Nemsokára elérünk egy körfolyosós helyiségbe, ahonnan számos ajtó nyílik, köztük az egyik keycardos. Ennek most nem sok hasznát vesszük megfelelő kulcs hiányában, így marad egyetlen egy kapu, amely nyitva van. Ezt keressük meg, és erre is menjünk tovább. Innen jobbára egyenes, ámde kemény harcokkal teletűzdelt ösvény vezet a következő ajtóig, amely mögött egy pinky démon leselkedik. Kenjük el a száját, cammogjunk le a lépcsőkön, túl a teleport berendezésen, egészen az irányítószobáig. Alaposan babráljuk meg a számítógépeket, végül hagyjuk el ezt a helyiséget. Egy darab aktív ajtó van, melyen keresztül tá-

vozhatunk, ám az ellenség nem adja egykönnyen a távozásunkat. Menjünk csak amerre visz az utunk, közben mindent lőjünk porrá, ami csak megmozdul! A vörösösen világló terem után le kell mászni a padlózat alá, mert egy hatalmas adag törmelék blokkolja az utat! A laposkúszás a föld alatt szerencsére nem tart sokáig, így rövidesen újból kinyújtóztathatjuk megfeszült hátizmainkat. Itt a közelben megtaláljuk a keycardot, rögtön ez után szedhetjük is a lábunkat a lift irányába. Az utazás után hagyjuk el a felvonót, forduljunk jobbra, és gyilkoljuk meg a hatalmas szörnyeteget. Vessünk be mindent, ami sebzést okoz, és folyamatosan mozogjunk, nehogy eltaláljon minket a plazmalövedékekkel. Miután lenyomtuk a gigászi bestiát, keressük meg a keycardos ajtót, menjünk át rajta, majd szálljunk be a skytrambe! Szép kis utazás jön, amely végén szálljunk ki a járműből, végül nyissuk ki a zsilipkaput!

Phobos Labs - Sector 2

Szálljunk ki a zsilipkamrából, és induljunk el balra. Itt keljünk át az első ajtón, majd a következőn is. A „Research Sector A" felé indulunk el, így rövidesen elérünk a tárgyalóteremig. Itt találunk egy rendkívül hasznos PDA-t. Erre sok szörnyűséges pokolbéli teremtmény is

előtűnik, nekünk mindössze annyi a dolgunk, hogy szétkapjuk őket. Ebből a szektorból már nem is kell más, úgyhogy ki innen, vissza a folyosókra. A PDA birtokában könynyűszerrel bejuthatunk a „Research Sector B"-be. Cammogjunk le a lépcsőkön, és keressük meg a bájos Doctor McNeill-t. Mikor megleljük a nőt, rögtön egy rövidke átvezető animációval kényeztet minket a program, amelyből sok ugyan nem derül ki, de továbbgördíti a szerény kis sztorit. A leány a kezünkbe nyom egy keycardot, mely később még kifejezetten hasznosnak bizonyulhat. Induljunk el arra, amerre tudunk. Hamar abban a légzsilipkamrában találjuk magunkat, mely a gőzös terem környékén van. A nyomáskiegyenlítést követően újból a Mars viharok által megtépázott felszínén találjuk magunkat. Fussunk a balra-szemben lévő fémplatform felé. Ezt az „ösvényt" követve, néhány lépcsőt megmászva elérünk a Pumping Station-re. Itt mindössze annyi a dolgunk, hogy lekapcsoljuk a gépeket. Menjünk le a kis lépcsőn, majd a fémfolyosón tovább, egészen addig, míg újból a Mars felszínére nem érünk. Szélsebesen vágtassunk a következő légzsilipig, és a kiegyenlítés után kellő tisztelettel adózzunk a fogadóbizottságnak. Haladjunk szépen tovább, néhány összetűzés és kanyar után elérünk a kávézóba. A sok bedöglött ajtó miatt csak egyetlen egy irányban tudunk továbbmenni. Folyosókat szelünk keresztül, de a PDA-t ne hagyjuk figyelmen kívül! Az ajtón sétáljunk át, majd üssük be a szervizhíd kódját (281). Egyenes út vezet az irányítóteremig, ahol egy gombnyomással aktivál-

junk kell a liftet. Most, hogy látjuk, merre van a lift, tudjuk, hogy oda kell szaladnunk! A kávézón keresztül nyomás vissza. A scriptelt eseményeknek köszönhetően mindig tudjuk majd, hogy merre kell menni, mert a helyes irányban szörnyek tűnnek fel, és az életünkre törnek. Átvezető animáció következik a felvonó után! Újabb főellenség következik! Nem mondok újdonságot: kerülni kell a támadásait. Ez a gonoszság elektromos áram segítségével feltölti az energiáját, így ennek megakadályozása élvez prioritást. Négy reaktor gyökerezik a terem négy sarkában, ebből szívja el a monsztер az áramot. Szét kell lőni ezeket a berendezéseket, amint ez megtörtént, magára marad a szörnyűség. Innen már gyerekjáték a legyőzése. A győzelem édes ízét szánkban érezve rohanjunk vissza a pálya legelejére, egészen a légzsilipig. Mission Accomplished.

Phobos Labs - Sector 3

Hagyjuk el a zsilipet, és huppanjunk be a Skytram egyik kényelmes ülésébe. Egy egészen rövid utazást követően szálljunk ki a járműből, és valamelyik ajtón menjünk át. A jobb oldalon egy kicsike lépcső vezet fel, ez jelképezi a továbbjutást. Innen olyan lineáris az út a fő plazmareaktorig, mint egy harminc centis vonalzó. Nagy, többszintes gyönyörűségként képzeljétek el ezt a termet, amely közepén vaskos plazmaömleny pár kar társaságában kavarog. Az aktuális szinten nincs sok minden, csak egy ajtó a távolban, egy keycardos kapu, és egy lift. Robogjunk oda a felvonóhoz, majd ereszkedjünk lejjebb egy szinttel. Keressük meg a következő vertikális szállítóeszközt, amellyel lejuthatunk a legalsó emeletre. Itt szerencsére már találunk is olyan ajtót, amely legalább nyitva van. Bent vaskos létrák, amelyek három szinttel még lejjebb visznek egy keycardhoz, és egy lifthez. Emelkedjünk, amíg lehet. Vissza a reaktorblokk körgyűrűjére, és a piciny felvonókkal célozzuk meg a legfelső szintet. Nyomás a keycardos kapuhoz! Bent állítsuk le a fő plazmareaktort a gép segítségével, majd forduljunk sarkon. Kifele menet találunk egy immáron aktív kapcsolót,

melyet használva rögtönzött hidat kapunk. Keljünk át ezen az alkalmatosságon, a végén be az ajtón. A felvonóval ereszkedjünk le. Itt heves harcok várnak ránk, utána egy rövid kiútkeresés. Nyomuljunk előre egészen a sentry droidig, majd kövessük azt egészen a liftig, amely felröpít minket a légzsilipig. Kiegyenlítés után rögtön a Mars felszínén találjuk magunkat. Gyerekjáték elérni a következő zsilipkamrát, mindössze lefele kell menni. Mikor újra beérünk az épületbe, újabb felvonó vár ránk, amellyel ereszkedünk pár szintet, végül követhetjük a folyosókat. Jó hosszú az út, melynek során három hatalmas szörnyeteget kell legyőznünk, és még egy pinky démont is kapunk bónuszként a nyakunkba. Fussunk tovább, túl a vörösen villódzó szobán, fel a lépcsőkön, ezután a létrán. Innen nyílegyenes út vezet az irányítóteremhe, ahol a gépet le kell állítani. Ezt követően a skywalkon meneküljünk el!

Phobos Labs - Sector 1 revisited

Másszunk ki a légzsilipkamrából, és hallgassuk meg a rádióüzenetet. Induljunk el jobbra, át az ajtón. Küzdjük le a rekordméretű ellenállást, másszuk meg a lépcsőket, melyek végén új kapu díszeleg. Kiérünk egészen a vonatig, itt forduljunk balra, és tekintsünk a távolba. Láthatjuk a rossz kapuberendezést, ez alatt kéne átbújnunk. Győzzük le a két darab óriási hellknight(pokollovag)-ot, majd keressük meg a továbbjutást jelképező nyílászárót. Ezek után már csak egy kisebb csapatnyi kommandós zombit kell lenyomni, ezt követően már futhatunk is tovább a következő csata helyszínére. Hamar ismerős helyszínre érünk: a Sector 1 azon részére, ahonnan rengeteg ajtó nyílt, de csak kevés működött. Ezúttal a leghatalmasabb kapu tárul ki. Újabb hellknight állja utunk, ám most már kicsit nehezebb lesz kiiktatni őt, mert megviselt minket az előző pár nagy összecsapás, és kevés utánpótlás volt. Most sokkal több taktikus mozdulatra van szükség. Caplassunk fel a lépcsőn, intézzük el a kommandósokat is, majd némi sétát követően elérünk újból a teleport-berendezésig. Hatalmas csetepaté alakul ki megjelenésünkkor, kő kövön nem marad majd! Miután lecsendesedett a terep, sétáljunk be az irányítóterembe, és kapcsoljuk be a teleportot. Másszunk be a sugárba, és jöhet is a következő pálya.

Delta Labs - Unknown

Ha valaki olyan teleportkészülékbe másik be, amelynek nincs meghatározott célállomása, akkor fura helyeken köthet ki. Most sem történt ez másképp… Egy olyan helyen vagyunk, mely valaha a Delta Labs volt, de most egy egészen érdekes helyszínné változott. Nyírjuk ki az életünkre törő lángoló zombikat. Vegyük fel a jó öreg BFG-9000-est, induljunk el balra. Szeljük át a folyosókat, közben aprítsuk gulyáshús-méretű apró kockákra az összes ellenséget, aki ártani akar nekünk! Számos ajtón keresztül kell mennünk, mire végre elérünk egy nagy, fényes terembe. Itt hatalmas harcok alakulnak ki köztünk, és tulajdonképpen mindenki más közt. Nem gyenge, sőt, kifejezetten durva csata ez. Induljunk el a körfolyosó vége felé. Nem történik minden úgy, ahogy mi szeretnénk, ezért nagyjából félúton teleport-berendezés nélkül is véghez viszünk egy laza térugrást. Füstös-gőzös terembe érünk, amelynek a végében található ajtó jelenti a továbbjutást. A kis hídon poroszkáljunk át a következő helyiségbe. Itt még több füst, és még több harc vár ránk, mint az előbb. Forduljunk balra, kövessük a folyosót, majd menjünk át az ajtón, itt ismét forduljunk balra és harcoljuk le a támadókat, végül sétáljunk egy kicsit és… megint teleportálunk. Szép lineáris szakasz következik, ellenségekkel bőven teletűzdelve. Lesz hamarosan egy PDA, kicsit szem elől elhelyezve, de ezt mindenképp meg kell találnunk. Innen már csak néhány lépés, és elérünk egy kereszteződéshez, ahol határozottan balra kell kanyarodni a továbbjutás érdekében. Ismét egy óriási adag linearitás következik, mintha csak sínen haladnánk. A tickek után átmegyünk egy ajtón, amely után szinte rögtön találunk is egy liftet. Ezzel emelkedjünk egy adagot, majd harcoljunk egy jó nagyot megérkezésünk után. Fura ezt mondani, de ismét olyan szakasz jön, amelyet csukott szemmel végigjátszanék, olyan lineáris. Kapjuk össze magunkat, mert innen már nincs messze a végkifejlet. Sínen haladunk a pálya vége felé, egész pontosan a Delta Teleporter irányába. Végső soron ebbe kell beleugranunk, hogy elérjük az utolsó pályát!

Hell

Mint ahogyan az alap Doom 3-ban, úgy a Resurrection Of Evilben is a Pokol lesz a finálé színtere. Persze ez egy „stilizált" pokol, és semmi eredetiség nincs benne, vagyis nyomába nem ér a Painkiller utolsó pályájának. Sebaj, most ez van, ezzel kell foglalkoznunk. Induljunk el előre, és készüljünk fel, hogy a fogadóbizottság nem éppen a vendégszeretetével fog gondoskodni rólunk. Négy-ötfajta démon jelenik meg előttünk, ezeket szépen, sorjában intézzük el. Nagyon fontos, hogy ne engedjük őket közel magunkhoz, mert egy csapással simán belökhetnek minket a lávába, ami természetesen a biztos halált jelenti. Miután lenyomtuk a szörnyellákat, induljunk el a járatban. Hamar elérünk a felfelé szálló lelkek termébe, ahol lángoló koponyák, cacodemonok állják utunk. Küzdjük le az ellenállást, és folytassuk kalandunk. Elérünk egy elágazáshoz, ahol jobbra kell fordulni, majd bemenni a fénybe. Elérünk egy ködös-oszlopos terembe, ahol a játék legnagyobb csatája lesz kibontakozóban. Rengeteg, de tényleg, eszméletlenül sok szörnyeteg indul meg felénk, és nem ám a kisebbik fajtából, hanem egyenesen mancubus-kaliberű gigaocsmányságok. Ha ezt túléljük, akkor már a főellenség legyőzése is gyerekjáték lesz. Miután kinyírtunk mindenkit, csoszogjunk be a fénybe. A teleportálás után induljunk el a járatban, majd az elágazásnál forduljunk jobbra. Keljünk át a lávatengeren, keresztül a szép folyosón, egészen a monstre nagy kapuig. Rögtön jön a fogadóbizottság, akiket ha elintézünk, rögtön pótol is a játék. Haladjunk tovább a következő folyosón, gyalogoljunk, gyalogoljunk és gyalogoljunk egészen a következő, hatalmas teremig. Keljünk át a hídon, ismét egy folyosón szaladjunk tovább, néhány kisebb harc, majd elérünk egy újabb fény-teleporthoz. Itt mindenképpen tankoljunk fel mindenből, ami szét van szórva, mert ezek után már csak a Maledict nevű démon-főellenség van hátra. Ő az a pokoli teremtmény, akinek a nyelve a gonosz Betruger doktor feje. Ő ismerős lehet a Doom 3 legvégéről. Nincs különösebb taktika az öreghez, nyírjátok ki, vessetek be mindent, amitek csak van! Végig is nyomtuk a Doom 3 hivatalos kiegészítőjét! Gratulálok!

Dante
Dante@pc.games.hu

[TEREMTS RENDET A KÁOSZBAN]

[AZ EGY ÉVES DVD-S PC.GAMES ELŐFIZETÉSHEZ]
[MOST EGY 400 DB-OS CD/DVD TARTÓT ADUNK AJÁNDÉKBA]

[RÉSZLETEKET A HONLAPUNKON - WWW.PC.GAMES.HU - OLVASHATTOK]
[TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: 06-1-379-7989]

[AZ AKCIÓ A KÉSZLET EREJÉIG, VAGY 2005. MÁJUS 20-IG TART]

MMORPG-KALAUZ KALANDOROKNAK

Mivel mostanában egyre népszerűbbek hazánkban is az online játékok, úgy döntöttünk, érdemes lenne néhány szót szólni arról, amiről keveset beszélnek általában a népek, és néhány tanáccsal ellátni azokat, akik most kezdik kalandjaikat az MMORPG-k világában. A WoW az éppen aktuális sláger, így több utalás is kimondottan csak erre a játékra lesz érvényes, de a tippek nagyrészt azért más játékokban is hasznosíthatók.

Nézzük tehát: megvetted a játékot, és most ott állsz, kezedben a dobozzal. Mi is a teendő? A legtöbb játéknál nem csupán azért kell megvenned a dobozt, valamint annak tartalmát a boltból, mert abban vannak a telepítéshez szükséges CD-k, hanem azért is, mert így jutsz hozzá egy termékkulcshoz, amelynek segítségével új hozzáférést fogsz létrehozni az online játék szerverén. Ezt a kulcsot nem igazán érdemes interneten keresztül, olcsóbbért megvásárolni, habár amikor egy-egy játék először csak Amerikában érhető el, többen ezt a módszert választják, csak hogy elkezdhessenek játszani. Általában az online játékok piacra dobását egy hosszabb, nyílt vagy zárt bétateszt előzi meg, amelyből a legtöbb esetben nem lehet a már létrehozott hozzáféréseket átörökíteni a végleges játékba. Viszont kellőképpen felspannolja a játéklehetőség a népes számú rajongótábort, akik így már tülekedve várják, hogy rátehessék kezüket a végleges produktumra. Sokszor azonban a bétateszt olyan, mintha nem is lett volna, mert többször is előfordul, hogy a végleges játék legalább annyi hibát tartalmaz, mint a befejezetlen kód. Ám ekkor már a bosszúság mellé bejön az anyagi faktor is. Szinte minden komolyabb online játékért rendszeres időközönként fizetnünk kell (legtöbbször havi alapegységekben gondolkoznak a cégek). A fizetés történhet valamilyen áttételes módon (pl. Gamecard a WoW esetében, amely olyan, mind egy mobiltelefonos feltöltőkártya), vagy közvetlen banki tranzakcióval (értsd: internetes fizetésre is használható nemzetközi bankkártyával). A játék mellé mindig adnak valamennyi ingyen játékidőt is, tehát amikor megvesszük a dobozos verziót, akkor például a WoW-ban az első hónapban nem kell fizetnünk a játékért. Ez marha jó beetetés, mert utána már tuti, hogy nem tudjuk abbahagyni, és innentől kezdve a játék csak viszi a pénzt. (Egyszer, hiszen ezeket nem lehet „végigvinni", és főleg nem egy-két hónap alatt. Persze, mire azt hisszük, a végére értünk, úgyis beleraknak valami újítást, ami miatt újra érdemes lesz játszani vele.)

Ezek a játékok komoly függőséget tudnak kialakítani. Éppen ezért győződjünk meg, még mielőtt belekezdenénk az egészbe, hogy barátnőnk/barátunk/családunk/kutyánk (megfelelő kiválasztandó) képes-e tolerálni azt, hogy akár napi 5-6 (fanatikusok esetében még több) órát csak a monitort bámuljuk, és az esetlegesen közösen elköltött vacsora során (már aki ezt nem a gép előtt fogyasztja el) is menjünk turistaként valami távoli országba. Hogy ezt elkerüljük, érdemes mindig kicsit körbetekinteni a fórumokon, valamint a hivatalos oldalakon, így megszerezni az alapvető ismereteket (mindenhol vannak guide-ok, amelyek bevezetik a newbiekat a játék alapjaiba), tájékozódni a játék szubkultúráját alkotó dolgokban.

X-edik szintű mobokról, meg valami fantáziavilágban folytatott kalandozásokról magyarázunk. Amikor már komoly ellenállásba ütközünk, akkor érdemes elgondolkodni azon, vajon tényleg megér-e ennyit egy játék - mert ez, racionálisan gondolkodva, nem olyan, mint a szerencsejáték, itt nyerni nem lehet, csak veszíteni (pénzt, időt, barátokat, munkahelyet stb.). Szóval csak mértékkel!

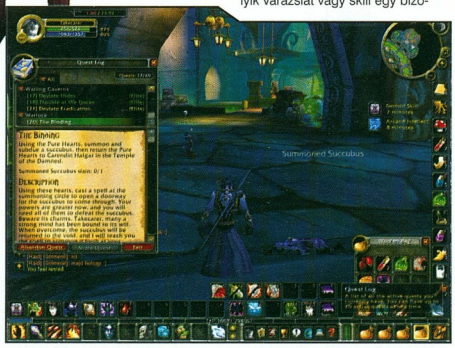
De ha mégis úgy döntünk, hogy belekezdünk a játékba, akkor készüljünk föl arra, hogy egy teljesen másik, saját szabályokkal rendelkező világba lépünk, ahol jó pár kellemetlen élményben lehet részünk akkor, ha felkészületlenül, tudatlanul csöppenünk a dolgok kellős közepébe. Hogy a játék mindenki számára élvezhető maradjon, bizonyos szabályoknak, etikettnek *(http://rince.hardwired.hu/etiquette/)* kell megfelelnünk, amit ha nem teszünk, annak kiközösítés lehet a vége, ami valljuk be, egy online játéknál valahogy olyan, mintha a csokitortát csoki nélkül kapjuk. De akkor is furcsán nézhetnek ránk, ha úgy lépünk át a másik világokba vezető portálokon, hogy nem készültünk föl az adott hely sajátosságaiból. Kicsit olyan lesz az érzés, mintha szótár és térkép nélkül

Néhány WoW-specifikus tipp, ömlesztve

- Figyeld a küldetések színeit, ugyanis innen leolvashatod a nehézségi szinteket - a zöldért még kapsz XP-t, és nem nagy kihívás, a sárga közepesen nehéz, a piros nagyon nehéz, még szinteden felülinek számít. Ha szürkét látsz, és nincs arra a küldetésre nagy szükséged, el is dobhatod, mert az már a szinted alatti.
- Az ellenfelek nevei is hasonlóképpen színeződnek, és ennek nem csupán az XP, de sokszor más tulajdonságok miatt is fontos szerepe van (pl. Soul Shard készítése Warlockoknál csak zöld szín esetén garantált, túl magas mob ellenállhat, túl alacsonytól meg nem kapsz semmit).
- Elite questeket ne egyedül csinálj, hanem csapatban. Az elit szörnyek nehezebben gyilkolhatók, így időigényesebb a legyakásuk, ráadásul nehezítésképpen mobban elég népes területeket szoktak a készítők összepakolni, így csak partiban lehet esélyed végigvinni az ilyen küldetéseket.
- A két újdonság a játékban a cikk írásának pillanatában a szövegbuborék, valamint a küldetések nyomon követése volt (tracking). Előbbi mókás, mert amit hangosan kimondasz, buborékban meg is jelenik a képernyőn, nem csupán a chat-ablakban. Utóbbi segítségével pedig ki lehet íratni a képernyőre, hogy egyes questekhez milyen teljesítendő dolgok hiányoznak még.
- Ha tárgyakat szeretnél beírni a chat-ablakba úgy, hogy a tulajdonságokat is lássák a többiek, a Shift + Click kombinációval tudod ezt megtenni.
- Azok számára, akik eddig még kevés eredeti játékot vettek (ejnye-bejnye!) egy hasznos tipp: a termékkulcsot a harmadik CD alatt találjátok, a kinyitott doboz jobb felső sarkában.
- Ne felejtsd el, hogy a karakteredet is, és neked is pihenésre van szükséged! Amíg nem vagy a játékban, addig nő az a sáv, amelyikben 200%-osan kapsz XP-t a szörnyek után. Ezzel a kis segítséggel könnyebb lesz újra csatlakozni szintben a többiekhez is, ha esetleg lemaradtál volna picit a többi játékos mögött.

Néhány általános tipp MMORPG-khez

- Ha csapatban, vagy raidben vagytok, mindenki számára egyértelműen válasszátok ki a csapatvezetőt, és utána engedelmeskedjetek az utasításoknak! Ezzel el lehet kerülni, hogy mindenki össze-vissza mindenféle hülyeséget csináljon, ami aztán esetleg a tagok elhalálozásához vezet. A lootolás szabályainál vedd figyelembe, hogy ami neked nem kell, azt ne vedd el! Inkább ajánld föl annak, aki jobb használ tudja venni, és így nagyobb az esélye, hogy nagylelkűségedet viszonozni fogják azzal, hogy legközelebb egy neked fontos tárgyat kaphatsz társaidtól.
- Ha egy céh (guild) tagja vagy, tartsd mindig szem előtt a szabályokat, és a hierarchiát. A céhes összejöveteleken (raidek például) igyekezz részt venni, hiszen pont ez a lényege az egésznek: egy kis közösség jöjjön létre.
- Ha tudsz jófélle buffokat rakni a játékostársakra, akkor ezeket olyankor, amikor nem harcolsz alkalmazd azokon, akikkel összeakadsz út közben. Ha te kapsz ilyet, akkor köszönd meg!
- Ha valakinek problémája akad, próbálj meg segíteni neki, de csak akkor, ha tényleg értelmes megoldás birtokában vagy. Ha neked akad problémád, próbáld meg minél érthetőbben megfogalmazni, hogy a többiek is elsőre megértsék.
- Ha valaki új és kezdő, és esetleg nem tud valamit, ne röhögd körbe, ne hívd lámának, hanem segíts neki! Gondolj vissza arra, amikor te kezdted a játékot!
- Mindig kerüld a campelést, és PvP esetén ne támadj meg olyan ellenséges játékost, aki éppen szörnyekkel hadakozik, és a HP-ja negatív rekordokat döntöget. Ezek aljas dolgok, és ahogy az életben, a játékban is megbosszulják magukat. (Pontosabban, egy idő után valaki megbosszulja majd, ha már hírhedt leszel a cselekedeteid miatt…)



- Amikor valamilyen tulajdonságot fejlesztesz (pl. talents, skills), mindig ellenőrizd, hogy tudatosan választasz-e a lehetőségek közül. Érdemes internetes oldalakon leellenőrizni, hogy mások mit ajánlanak. A karakterfejlesztésben nagy szerepe van annak, hogy tudatosan ítélj egy-egy fejlődési pontot erre vagy arra a célra, és ennek hiányában lehet, hogy feleannyit sem tudsz majd magasabb szinten elérni a karakteredtel, mint mások.

Kalandorok kisszótára

afk: Away from Keyboard - azaz ha valaki nincs gépközelben.
Aggro: minden karakternek van egy „vonzáskörzete", amelybe ha belekerül egy ellen, akkor az azonnal támadni fog (feltéve, hogy agresszív (piros színű) ellenségről van szó). Minél nagyobb a szintkülönbség a játékos karaktere és a szörnyek között (a szörnyek javára), annál korábban fognak az ellenségek betámadni. A WoW esetében a megidézett petek és minionok is vonzzák az elleneket, úgyhogy erre érdemes odafigyelni akkor, amikor agresszívre állítjuk a viselkedésüket.
AH: Auction House - az aukciós ház neve és rövidítése.
AoE: Area of Effect Spell (és nem Age of Empires, legalábbis nem az MMORPG-k világában) - ha valamelyik varázslat vagy skill egy bizonyos területre hat, és az ott tartózkodó összes ellent érinti (pl. Rain of Fire).
Bait, Puller, Tank: bár nem egy az egyben fedik egymást a kifejezések, de mindegyik többé-kevésbé azt a karaktert jelöli, amelyik képes húzni és lefoglalni a szörnyeket, miközben mások sebzik azokat. Aki húzza a szörnyeket, annak jól kell, hogy bírja a szapulást, így érdemes valakit a közelharcra berendezkedett játékosok közül kiválasztani.
brb: be right back - azaz mindjárt jövök!
Buff: hosszabb ideig tartó varázslatok, melyek valamilyen karaktertulajdonságot változtatnak pozitív irányban. Debuffal lehet ezek ellenkezőjét elérni.
Camp, Camper: már a Quake-es időszakban is sokszor használt kifejezés volt. Azt a játékost jelöli, aki egy-egy előnyös helyszínnél letáboroz, megvárva, hogy valami történjen. Ez a történés lehet egy ellenség vagy egy legyakott játékos újraélédése, vagy éppen az, hogy megvárja, míg mások leöljék a főbb ellenségeket védő szörnyeket, majd amíg el vannak foglalva a játékosok, ő betámadja a nagyobb szörnyet, így megszerezve a lehetőséget, hogy sokkal könnyebben elorozza az általa dobott tárgyakat. Aki ilyet csinál, számíthat arra, hogy etikátlan viselkedése miatt kiközösítik mindenhonnan.
DMG: damage, azaz sebzés.
dnd: do not disturb - ha valaki nem szeretné, hogy zargassák.
Duel: párbaj két azonos oldalon harcoló játékos között. A WoW során ilyen helyzetben nem lehet elhalálozni; amint a lecsökken a játékos élete minimális szintre, a párbaj véget ér, a vesztes fél fejet hajt a másik előtt. Szörnyek jelenlétében nem érdemes párbajozni, mert a lecsökkent életerő megmarad a párbaj után is. Vannak helyszínek, ahol nem lehet a játékban párbajt kezdeni.
Farming: egy bizonyos, behatárolt területen való másztalás annak érdekében, hogy a küldetés teljesítéséhez szükséges feltétel teljesüljön. Ilyen lehet egy tárgy vagy ellenfél megjelenése, majd így a küldetésben foglaltak véghezvitele.
gl: good luck - azaz sok szerencsét!
gg: good gaming - azaz jó játékot!

GP, SP: arany (gold) és ezüst (silver).
Grat(s): ha valaki szintet lép, általában a klántársak, vagy a csapatában tartózkodó játékosok szoktak gratulálni az illetőnek.
HP: az életerő mérőszáma.
HS: Heartstone, de akár lehet Healthstone is Warlockoknál. Előbbivel az általunk kiválasztott fogadóba térhetünk vissza, utóbbi meg életerőt ad nekünk.
imho: in my humble opinion - magyarul szvsz, azaz szerény véleményem szerint.
Incoming: akkor hangzik el, ha valaki szörnyet húz magával, vagy ha ellenséges játékosok támadnak valahonnan.
Instant Cast: olyan varázslat, amely nem igényel időt ahhoz, hogy aktivizálódjon.
Lag: ha a kapcsolat a kliens és a szerver között nem megfelelő, és csökken a válaszidő (ping), akkor késés, akadások fordulhatnak elő a játékban.
LFG: looking for group - ha valaki szeretne csapatot összeszedni egy bizonyos küldetés megcsinálásához.
Loot: az elhalálozott ellenfeleknél talált tárgyak begyűjtése. A speciális tárgyakra általában dobni kell kockával, és a dobott eredménytől függ, ki viheti el az adott cuccot. A loot típusai: Group loot (egymást követve kerülnek sorra a csapattagok), Master looter (egy ember gyűjti be a tárgyakat, majd ő osztja szét a többi tag között), Need before greed (Group loot azzal a különbséggel, hogy itt csak azok dobhatnak a tárgyakra, akik valóban tudják is később használni), Free for all (csak a gyorsaság dönti el, ki viszi a szajrét). Ha valakinek megadatott a lehetőség, hogy lootoljon, de bezárja az ablakot anélkül, hogy elvinné az adott cuccot, utána a holttestnél maradt tárgyak mindenki számára elérhetők lesznek, így aki a gyorsabb, az viheti el majd a tárgyakat.
Lvl up: szintlépés a megfelelő XP elérésekor.
Mob: ellenség, szörny.
MP: a mana mérőszáma.
np: no problem - azaz nem tesz semmit!
NPC: Non-Player Character - avagy nem is szörny, nem is játékos, a szoftver által irányított karakter. Sokszor tőlük kapunk küldetéseket, információt, vagy tudunk kereskedni velük, néha meg kísérgetni kel őket. Néha ellenfelekre is alkalmazzák, főleg ha az ellenséges oldal őreiről és egyéb, a szoftver által irányított karakereiről van szó.
Nuker: olyan játékos, aki főként úgy tud harcolni, hogy varázslatokkal támadva jól le tudja sebezni az ellent, ám közelharcba nem tud bocsátkozni.
omw: on my way - azaz úton vagyok, jövök!
Pet: megidézett segítőtárs, minion.
PL: Power Leveling - úgy segíteni valamelyik ismerősnek minél könnyebben szintet lépni, hogy egy magasabb szintű emberke támogatja, de csapaton kívül. A többiekkel szemben etikátlan viselkedésnek számít egyes körökben.
PvP: Player vs. Player - a játék azon módozata, amikor a játékosok is tudnak egymással hadakozni.
PvE: Player vs. Environment - a játék azon változata, amikor a játékosok csak a környezettel, azaz nem a többi játékossal tudnak hadakozni.
Quest: küldetés, szokták q-nak is rövidíteni.
Racial: olyan tulajdonságok, képességek, melyek az adott fajnál alapértelmezésben jelen vannak, és csak rájuk jellemzőek.
Random: a játékban a dobókockát helyettesítő véletlenszám-generátor. A /random paranccsal lehet meghívni (WoW). Általában kincsesládák előtt szoktak dobni arra, hogy ki nyissa ki és vigye el a zsákmányt. (A legtöbbször 100-ra dobnak, azaz /random 100 parancsot használnak a játékosok.)
Rez, Res: újraélesztés (resurrection) játékosok esetében.
Resist, Dodge, Parry: különböző védekezési módok támadásnál, sorrendben: varázslatnál ellenállás, kikerülés-félreugrás, kivédés-hárítás.
Spawn, Respawn: ha valaki újraéled a szörnyek, NPC-k közül.
Train: olyan szörnyek, melyek őrjáratként keringenek a dungeon-ökben, vagy pedig olyan szörnyek, amelyeket valamelyik játékos vonszol magával (fut előlük).
ty: thank you - azaz köszönöm!
Twink: alacsony szintű játékosokat ritka és jó minőségű tárgyakkal ellátni.
XP: tapasztalati pontok. Ellenfelek megöléséért, valamint küldetések teljesítéséért, esetleg területek fölfedezéséért lehet kapni. Ahogy valaki magasabb szintre kerül, úgy lesz nehezebb szintet lépnie, mivel egyre több és több pont kell majd szintlépéshez.
yw: you are welcome - azaz szívesen!
WTB: Want to Buy - azaz valaki szeretne valamit vásárolni.
WTS: Want to Sell - azaz valaki szeretne valamit eladni.
WTT: Want to Trade - azaz valaki szeretne csereberélni.

Fontosabb instance-ok listája a WoW-ban:

Blackfathom Deeps - Ashenvale (ÉNY, a Zoram Strandnál), LVL 20-27
Blackrock Depths - Burning Steppes (Blackrock Mountain), LVL 48-56
Blackrock Spire - Burning Steppes (Blackrock Mountain), LVL 53-60
Deadmines - Westfall (DNY), LVL 15-20
Dire Maul (DM) - Feralas, LVL 56-60
Gnomeregan - Dun Morogh (NY-on), LVL 24-33
Maraudon - Desolace (a tenger mellett), LVL 40-49
Ragefire Chasm (RFC) - Orgrimmar, LVL 13-15
Razorfen Downs - The Barrens (D-en), LVL 35-40
Razorfen Kraul (RFK) - The Barrens (D-en), LVL 25-35
Scholomance - Western Plaguelands (Caer Darrownál, D-en), LVL 56-60
Shadowfang Keep (SFK) - Silverpine Forest (Sepulchertől É-ra), LVL 18-25
Stratholme - Eastern Plaguelands, LVL 55-60
The Scarlet Monastery (SM) - Tirisfal Glades (ÉK), LVL 30-40
The Stockades - Stormwind, LVL 23-26
The Sunken Temple (ST) - Swamp of Sorrows, LVL 44-50
Uidaman - The Badlands (É-on), LVL 35-45
Wailing Caverns (WC) - The Barrens (XR-tól (Crossroads) D-re), LVL 15-21
Zul'Farrak - Tanaris Desert (É-on), LVL 43-47

Jobb tárgyak típusai a WoW-ban:

Soulbound - olyan tárgy, amelyet eladni már nem tudunk, maximum disenchantolni, mivel a karakterünkhöz kötődik. Általában a questekért kapott tárgyak ilyenek.
Binds when equipped/used - olyan tárgy, amelyet bármikor el tudunk adni, ha még nem használtuk. Amint használatba vesszük, Soulbound-állapotúvá válik.
Binds when picked up - olyan tárgy, amelyet ha fölveszünk, onnantól kezdve hozzánk kötődik. Van, amikor az ilyen itemek questeket is rejtenek magukban.
Conjured items - valamelyik karakter által létrehozott tárgy, amely csak addig használható, amíg be vagyunk jelentkezve a játékba, ugyanis ha kijelentkeztünk, egy rövid idő elteltével eltűnik a tárgylistánkból.

Chilly
chilly@pc.games.hu

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

MEGAGUIDE

The SIMS 2 UNIVERSITY

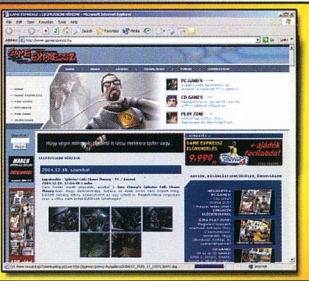
Végigjátszások: Freedom Force 2, Spliter Cell: Chaos Theory, Cossacks II, Project Snowblind, Scrapland, Brothers in Arms, Driv3r, Creature Conflict, Still Life és még sok minden más...

Teljes stratégiai játék:

TZAR

Már kapható az újságárusoknál dupla terjedelemben!

GAMEEXPRESSZ.HU



Friss hírek PC-s és konzolos játékokról

Letöltési terület a tuti programokkal

Fórum, szavazógép vásárlási lehetőség

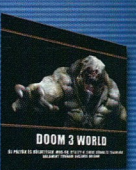
Nézz be hozzánk, megéri!

THE WORLD SOROZAT

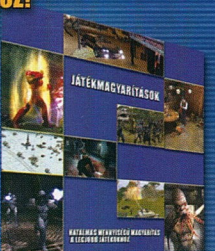
A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!

HALF-LIFE 2 WORLD

SIMS 2 WORLD



DOOM 3 WORLD



JÁTÉK MAGYARÍTÁS v3
(FRISSÍTETT DVD-S VERZIÓ!)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD (2 CD) - HALF-LIFE WORLD (2 CD) - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD
BATTLEFIELD VIETNAM WORLD - GTA: VICE CITY WORLD

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s és DVD-s kiadványok: 1799 Ft

RETRO GAMES

Köszöntünk mindenkit új/régi rovatunk indulása alkalmából. Egyre jobban mozgatja a játékvilágot a retró, itt az ideje, hogy minden számban áldozzunk egy kicsit ennek a témának. Ha hozzá szeretnél szólni a rovathoz, vagy netalántán segíteni szeretnél nekünk, akkor ragadj billentyűzetet, és keress meg bennünket a **retro@pc.games.hu** címen!

OLD IES NEWS

Matt visszatér

Szenzációs hír a retro-kedvelőknek, hogy Matt „Willy" Smith visszatér az iparba és egy új Spectrum játékon dolgozik! Matt semmit nem árult el a kutakodó nagyérdeműnek, de azért van néhány apróság, ami már biztos. Matt egy komplett új engine-t ír, tehát nem a jól ismert Jet Set Willy sorozat folytatódik. Ez mondjuk nem is csoda, hiszen a népszerű karakter jogai az Advanced Mobile Solution (fúúúúj...) kezében vannak. Mindenesetre aggodalomra semmi ok, Matt érti a dolgát.

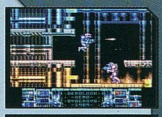
Itt a Tanks 3000

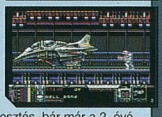
A beindulni látszó C64 software piac zászlóshajója a Protovision új játékkal rukkol elő hamarosan. A Tanks 3000-ben négy játékos nyomulhat egymás ellen a felülnézetes játéktéren, és halomnyi extrát összegyűjtve gyilkolhatja a másikat. A képek alapján remek stuff lesz, nagyon várjuk már. Ehhez a hírhez kapcsolódik a bejelentés, hogy a Cronosoft, a Protovision és több apróbb C64 fejlesztőcég egy márkanév alatt folytatja tovább a tevékenységét (Retro Soft).

Wizard of War Tournament

Gőzerővel észül a WoW Tournament verzi-ója, melyben két C64-et összekötve és a 4-4 játékos adaptert használva két négyfős csapat mérheti össze erejét. Erre a hírre több kolléga is elkezdte tördelni a kezét idegességében, nemhiába, hiszen a PC.GAMES napok rendszeres látogatója a WoW…

Hihetetlen mennyiségű retro-játék került annak idején a kukába, ezekből szemezgetünk, olyan játékokról mesélve, melyeknek nem volt esélyük…





Deadlock - 1988-ben járunk, mikor is a híres System 3 megbízást ad a hasonlóképpen neves Cyberdyne System fejlesztőcsapatnak, hogy készítsen egy Impossible Mission-szerű mászkálós platformjátékot, beleötvözve a csapat korábbi alkotását, az Armalyte-ot. A Zzap 64 magazin fotókat is közöl a játékról, melynek hatására mindenki beindult, olyan grafika tárult a rajongók szeme elé, ami nagyon is kedvükre való volt. Aztán kiderülnek a részletek is, a realisztikus mozgásról, az ágyúk fizikájáról és egyéb másról, ami csak olaj a tűzre. Mindeközben haladt a fejlesztés, bár már a 2. évébe lépett a project, ami aggasztani kezdi a System 3-at. Hatalmas mennyiségű grafika és zene készül el, melyeknek azonban jó része a kukában végzi, a fejlesztők igazán minőségi terméket kívánnak készíteni. Közben a bajt tetézve a projekt két embere Robin Levy (programozó) és Dan Phillips (grafikus) a Last Ninja 3 munkálataiban is részt vesz, ami tovább csökkenti az esélyt a megjelenésre. Végül, seregnyi előzetes és interjú után bejelentik, a projekt leáll, nem fejezik be a játékot. Persze az időközben összezsugorodó 8 bites piac is bizonyára belejátszott a System 3 döntésébe, azonban a játékosok így egy kimagasló játéktól estek el…

RETRO RIP

HARDWARE REMAKE

Természetesen nem maradhatnak ki korunk új vívmányai az új retro-gépek (kicsit abszurd...). Hatalmas mennyiségben érkeznek ezek a TV-re közvetlenül illeszthető kis kütyük, melyek ROM-ja az éppen aktuális játékokat tartalmazza. Nézzünk most kettőt a kínálatból, méghozzá rögtön a legnevesebbeket.

Atari Flashback

Az Atari, mint az egyik legnagyobb múlttal rendelkező konzoltudor viszonylag későn ugrott rá erre a piacra, de rögtön a legnagyobbat igyekszik harapni a dinamikusan fejlődő új ágazatból. A Flashback 20 régi játékot vonultat fel, az Atari 2600 és a 7800 igencsak széles választékából. Vannak itt kétségtelenül nagy nevek, hiszen egy BattleZone, vagy egy Asteroids még élénken él bennünk, azonban látszik, hogy tartalékoltak azért a fiúk a későbbiekre is. Akad azonban egy játék a készletben, amely miatt valószínűleg a mániákus retro-rajongók keblükre fogják ölelni a gépet, ez pedig a Saboteur, amely sohasem jelent meg az Atari konzolokon. Mindenképpen figyelemre méltó (és szemrevaló ezekkel a 7800-asokhoz használt joyokkal) a Flashback, a kérdés már csak az, hogy 15.000 Ft-nyi befektetést megér-e ez a 19+1 játék, mert ennyiért már be lehet szerezni egy 2600-ast játékokkal együtt, és az azért mégis más...

Commodore 64 DTV

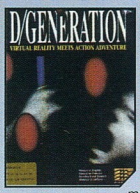
Azt hiszem ezzel a „remekművű" alkotással már nem lesz annyira megbékélve az igencsak népes C64 rajongótábor, hiszen kicsit csúfot úz a Tulip az egykoron oly fényes névből. Pedig a cucc nem is olyan rossz; egy Competition Pro 5000 replikába helyeztek el egy komplett C64-et. Itt is a ROM-ba sütött játékok jelentik az attrakciót, melyekből szám szerint 32-t találunk a gépen. A spórolás itt is tetten érhető, hiszen sok B kategóriás játék is helyet kapott a kínálatban, de persze azért akadnak nagy nevek, mint pl. az Impossibble Mission, vagy éppenséggel az Uridium. Ha nem akarjuk cipelni magunkkal a C64-et, de a közelünkbe szeretnénk érezni egy retro-gépet, akkor érdemes lesz beszerezni egy C64 DTV-t, bár sajnos a multiplayer élvezetekről itt lemaradunk, ebben a Flashback viszi el a pálmát.

Hack

A C64 DTV készítői rengeteg kiskaput hagytak a hekkelni vágyóknak. A lelkes búvárok 14 rejtett képességet tártak fel az apró masinában, melyek között van beépített demó, a fejlesztők képe, de el lehet érni a C64 basic-et is! Innentől fogva nem volt megállás, egyes elvetemült építők gyakorlatilag teljesen átalakították a gépet. Beépítve egy 1571-es házba, ellátva joy porttal és billentyűzettel újjávarázsolhatjuk a C64 DTV-t, kérdés persze, hogy megéri-e…

SOFTWARE TEST

D/GENERATION (Amiga, Atari, DOS, Win32)



Amikor először ránéztek ezekre a képekre, az juthat az eszetekbe, hogy ez a játék nagyon primitív külsőt kapott alkotóitól. Ez így is van, mert az alapelképzelés az volt, hogy a régi C64 játékokhoz hasonlóan a játszhatóságra helyezik a hangsúlyt. Ez maximálisan sikerült is nekik. A történet szerint a Genoq nevezetű génkutató cég nagyot hibázott és a központi épületében elszabadult az összes muty-muty, melyet csak ez idáig kikísérleteztek. Az épület 80. szintjére érkezünk és fel kell küzdeni magunkat 9 szinttel feljebb, ahol is a program nevét adó D/Generation nevű lénnyel lesz dolgunk. Addig is azonban több száz szobán kell átjutnunk, megannyi talánnyal és ellenféllel. Rengeteg puzzle-elem épül be a játékba kódkártyák, kapcsolók, egyirányú utak és hasonlók képében, azonban ha ez nem lenne elég, a mutációk kevésbé fejlett fajtái (A-B-C/Generation) riogatnak minket folyamatosan, és kapnak el, ha csak tehetik. Az épületben tudósok is maradtak, az ő kiszabadításuk (épségben el kell hagyniuk a szobát, ami nem is olyan egyszerű feladat, mint elsőre látszik) az életpontjainkat növelik, és új információkat eredményezhetnek, melyek nélkülözhetetlenek a játék végigviteléhez. Amúgy inkább a kitartásunkra és az ügyességünkre lesz szükség a játékban, hiszen minden feladat megoldható, csak legyen elég erőnk sokszor megpróbálni… Minden egyes szoba egy új kihívást jelent, új talányokkal és feltérképezendő megoldási módokkal. Félelmetesen nagy energiát fektettek a készítők az apróságokba és finomságokba, sokkal nagyobb élvezet még mai szemmel is játszani egy ilyen mesterművel, mint valami csili-vili hentelős mókával.

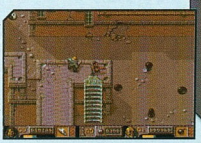
Grafika: *7/10* Hang: *6/10*
Játékélmény: *10/10* Időtállóság: *10/10*

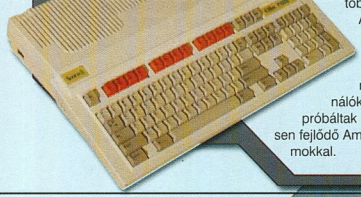
HARDWARE TEST

Rendszeresen bemutatunk majd egy-egy gépet is a rovatban, olyan masinákra számítsatok, melyekről valószínűleg még nem is hallottatok.

A kieső harmadik - ACORN ARCHIMEDES A3000

1987-ben járunk az időben, mikor is a nagy 16 bites háború dúl a két nagyágyú, az Amiga és az Atari között, főleg az előbbi sikereivel. Azonban egy szigetországban, melyet Angliának hívnak, történetesen megjelenik BBC Micrót fejlesztgető Acorn Computer új gépe, az Archimedes. Az első szériák több szempontból is jócskán felülmúlták az említett páros (Amiga 500 és Atari 520) gépeit, de a külcsín még messze nem érte el a vetélytársak színvonalát. Pedig a gépben egy 32 bites ARM2 RISC processzor dobogott, kétszer gyorsabban, mint azt megszokhatták a home computerek rajongói az ellenfelekné. Az egyéb belső paraméterekben sem volt szégyellni valója a masinának, hiszen koprocesszorok, beépített 3.5-os drive, és teljes mértékű kompatibilitás a régebbi Acorn gépekkel szolgálta a felhasználókat (beépített táp! beépített sztereó hangszórók! wincsi támogatás!). Sem grafikában, sem hangban nem maradt el a vetélytársaktól a masina, egy valamiben azonban igen, méghozzá az árában. A beépített minőségi alkatrészek eredményeképpen 650 font volt ára, míg egy A500 kb. 500 fontba került. Ezt a különbséget nem tudta ledolgozni a gép, gyakorlatilag az angol iskolákon kívül hamarosan nyomát sem találni, pedig sokkal többet érdemelt volna. Az A3000-es sorozatot a 4000 / 5000 / 7000-es gépek követték, azonban ezek már mind a komoly felhasználókat célozták meg, így próbáltak dacolni a szintén erősen fejlődő Amiga / Atari platformokkal.



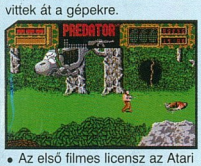


FACTS

• A Frogger arcade gép rekordját Mark Robichek tartja, aki 442.330 pontot gyűjtött össze a játékban háromórai játékkal úgy, hogy az első békát 300.000 pont után vesztette el...

• A Star Control első része (C64 / Spectrum / Amstrad) nyugodtan indulhatott volna a legkiegyensúlyozatlanabb játék címéért, hiszen egy lövéssel flottákat lehetett eltörölni vele (akár a sajátot is, ha túl közel voltak a hajók). A hibákat később kijavították…

• A Predator 2 (Amiga / Atari ST) volt az első játék, ahol a Psygnosis által bevezetett animált bevezető-animáció egy film képsoraiból és hangjaiból alakult ki, melyet digitalizálással, és nem kevés utómunkával vittek át a gépekre.



• Az első filmes licensz az Atari nevéhez fűződik, aki a Tron és az E.T. jogait, és karaktereit felhasználva készített játékot Atari 2600-ra

• Az első igazán sikeres filmadaptációk az Activision nevéhez fűződnek, és talán nem meglepő módon a Star Wars univerzum kalandjait dolgozták fel…

• A Magnetic Scrolls három szöveges (!) kalandjátéka (!), mely kihasználta a Spectrum +3 lemezének előnyeit így hangzott: Jinxter, Fish! és Myst. Ugye ismerősen cseng az utolsó név?

• A Spectrum 128-ra megjelenésekor mindössze 2 darab játékot lehetett megvásárolni, melyek ki tudták használni a gép képességeit, ezek a Daley Thompson's Supertest és a The NeverEnding Story voltak.

• A Doom I-II-t is elérte végzete, az X-BOX-os Doom 3 tartalmazza mindkét játékot, sőt mindkét játékot lehet egymás ellen nyomni X-BOX Live-on keresztül is...

• Nemrégiben egy aukción 80.89 fonttért (kb. 30.000 Ft) talált gazdára a CRI által fejlesztett „Ten 1k Games" (ZX81) program kazettája.

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Broken Sword 3

Helló,

A Broken Sword 3-ban már az elején elakadtam, megtaláltam a hullát, beszéltem a nőjével, megvan a széf, de sehogy sem tudom kinyitni. Amennyiben tudtok segíteni, kérlek tegyétek meg, mert már az öngyilkosság :-) gondolatával játszom.

Örök hálám előre is üldöz.
Köszönettel

Szőke Csaba

Szia Csaba!

Ha jól értem, a hacker lakásán vagy, s a földön van a hulla, akit a nő ölt meg, s akit a konyhában találtál. A hullánál találsz egy névjegykártyát, meg egy töltényhüvelyt. A szőnyeg mögött találsz egy laza pallót, az alatt van a széf. Mivel nincs kódod hozzá, az a szomorú hírem van, hogy nem is tudod még kinyitni. Annyi a dolgod, hogy lehallgatod az üzenetrögzítőt, jelentkezel az újságnál, majd végül a bankegyenlegbizonylatot vedd ki a szemetesből. Majd távozz ott, ahol a nő távozott, akivel beszéltél. Leérve az utcára a nagykuka mellett találsz egy régi újságot. Innentől megint magadra vagy utalva, a feladatod, hogy minél több infót szerezz a nőről, aki meggyilkolta a hackert.

Szabee

Halo

Hello
Légyszi segítsetek mert elakadtam a Halo „343 guility spark" pályáján. Addig jutottam ,hogy bementem az épületbe a dzsungel után azután lementem a liftel és mindenkit kinyírtam. majd az egyik helyen jött egy video utána az ajtó amin bejöttem bezárult és egy csomó kis szörny támadt rám aztán az ajtó kinyilt és kimentem és azt irta ki ,hogy „Escape!", és innen már hiába mentem nem találtam a kiutat.

Segítségeteket előre is köszönöm

Ádám

Hi!
Innentől kezdve a feladatod megváltozik, először is ki kell jutnod az épületből. Irány balra a feljárón, be az ajtón. Miután megtisztítottad a terepet, menj jobbra a feljárón a következő ajtóig, majd a tisztogatás után menj át azon az ajtón, amelyik felett rózsaszínes fény van. Ha további segítség kell, csak szólj. Jó játékot!

DragoMan

S.W.I.N.E. + Stronghold

Tisztelt Pc.Games szerkesztőség!
Két kérdésem lenne: az egyik ,hogy ismeritek a S.W.I.N.E nevű játékot? (stormegion , fishtank interactive) és ha igen,tudtok e hozzá multiplayer térképszerkesztőt? (mivel nem adtak hozzá).
A Stronghold : crusader nevű játékban hogy tudok fekete szerzeteseket kiképezni?

Hoßßyman

Szia!
Tudtommal nincs semmiféle pályaszerkesztő a játékhoz, ezúttal még a mágikus Internet sem segített. Black Monkokat képezni a legnagyobb templomfajta, a Cathedral megépítése után tudsz az adott épületben. Segítségemre a tapasztalat mellett egy bizonyos „kézikönyv"-nek nevezett dolog volt, amelyet megtalálhatsz a játék CD-jén, a hasonló esetek megoldásához.

ashe

Hangfal mizéria

Tisztelt Szerkesztőség!
A jövőben tervezem aktív hangfalak vásárlását. A vásárlást a Sulinet Expressz keretein belül szeretném lebonyolítani. Az árlistákat böngészve két modell jön számításba, az egyik az Altec Lansing ATP3, illetve a Creative Inspire P380. Mindkettő 2+1 rendszerű, árban 10-15 eFt. Kérem írják meg a két szett előnyeit, hátrányait, illetve, hogy melyiket ajánlják megvételre.

Várom válaszukat, melyet előre is köszönök!

Üdvözlettel: Bános Tamás

A Creative hangszórói mindig is a színvonalat képviselték, ez alól nem kivétel az Inspire P380 sem. A mélyhangokat a fa basszusdoboz szépen adja vissza, a benne levő mágnes szigetelt, így nem zavarja a monitorok vagy TV-készülékek képét sem. 6+6+17 Watt teljesítménnyel rendelkezik, frekvenciatartománya 40Hz ~ 20kHz közötti, jel-zajviszonya >80db, vagyis minden paramétere kitűnő.

Az Altec-ről szintén csak jókat tudok mondani, fa mélyládával és igen szép megjelenéssel rendelkezik. 6+6+18 Watt teljesítménye hasonló a Creative P380-hoz, 45Hz ~ 18KHz közötti frekvenciatartománnyal rendelkezik és >70db jel-zaj szinttel.

Ha ajánlanom kellene, akkor bajban lennék. Árban és paramétereiben kicsit a Creative vezet (hozzáteszem, hogy az emberi fül számára alig hallható az eltérés), a megjelenés tekintetében viszont számomra az Altec viszi a prímet.

Midas

Szia!
Az Altec szerintem a legnagyobb márka, ha hangszórókról beszélünk.
Mellette szól a tetszetős design,a tiszta, szinte torzításmentes hang, amélynyomó hangzása kitűnő, az egyszerű, de nagyszerű sztereóhangzás
Hiba: a kábelek valami iszonyat rövidek.

Adatai:
- 2x6W magassugárzó
- 18W fa mélysugárzó
- 45Hz-18KHz átvitel
- S/N>70db

Creative Inspire P380:
Mellette szól a - vezetékes távirányító (basszus, hangerő állítására jó), a hosszú, 4 méteres kábelek, és a nagyon jó ár/érték arány.
Ellene pedig, hogy a basszust csak a Subwoofer hátulján lehet állítani, és ha a felénél nagyobbra tesszük a basszust, berezonál.

Adatai:
- Mélynyomó: 17W rms
- Hangszórók: 2 x 6W rms
- Frekvencia átvitel: 40Hz-20kHz

Ha az ár/teljesítmény arányt nézzük, akkor számodra a Creative terméke a nyerő. Viszont, ha ki tudsz adni pár ezressel többet az Altec-ért, akkor azt vedd meg.

Szabee

A NYERTESEK 2005/02

KÉPKITALÁLÓ:
Zsiga Bence, Hatvan
Szicherle Patrik, Budapest

DESIGN CENTER:
Tóth György, Győr

FORGOTTEN REALMS:
Duchaj Áron, Érd
Farkas Ildikó, Mór
Kozma István, Budapest

GTR:
Tolnai Klára, Seregélyes
Szabó Mária, Nagykáta
Szekér Bence, Budapest

PACIFIC FIGHTERS:
Mihics Zoltán, Heves

SW: RPUBLIC COMMANDO:
Németh Tamás, Farmos

SUPERPOWER 2:
Simon Szilárd, Budapest
Tóth Tamás, Abony
Szabó Levente, Veresegyház

THE PUNISHER:
Turi Balázs, Ajka
Kiss László, Miskolc

TÁRSASJÁTÉK:
Tóth Erika, Debrecen
Lőrincz István, Sopron
Kocsis Erzsébet, Budapest

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiteket postán küldjük el.

Teljes játék / Ttrial verzió
Alien Breed 2005 / Atlantis / Boatz / Crazy Chicky / CrossFire Reloaded / David vs. Goliath / Ghostbusters 3D: Back in Action / Glace / GT Challenge / Karting Race / Magebane 2 / Megamunt 2 / Pong 3D tennis / Rapid Aerial Deployment / Secret Chamber / Simutrans / Streambolt / Super Monster painter extreme / The Ur-Quan Masters / Wheelie RR

Demo
Domination: Massive Assault / Driv3r / Imperial Glory / Juiced / LEGO Star Wars / Robots / Splinter Cell: Chaos Theory / Still Life / The Bards Tale / TrackMania Sunrise

Shareware / Freeware
Ancient Taxi / ARanks / Atomic Cannon / Autofrag: SUMO / Baby Boom / Blood Zero / Fishing Trip / Galaxy Stir / Garden War / Globy / LoveChess, The Greek Era / Plummit / Poker Challenge / Rainbow Drops Buster Deluxe / Slots USA / Supernova: Galactic Wars / Tigra Adventures

Magyarítás
Astral Master / Brothers in Arms: Road to Hill 30 / Championship Manager 4 / Driv3r / Icewind Dale II / LEGO Star Wars / London Racer 2 / Richard Burns Rally / SIMS2 / SW KOTOR 2

MOD
CS: Source - Gajas Map Pack / CS:Source - PAF Map Pack 1 / CS:Source - Wizard's map pack / Doom3 - DungeonDOOM / Doom3 - Last Man Standing / HL2 - Adnan's Rotational Gravity Gun Mod / HL2 - Bullet Time Mod / HL2 - Crazy Ball Mod / HL2 - Mappack Volume #6 / MOHAA - Hell in the Pacific / RTCW ET - TrueCombat: Elite / UT2004 - CarBall

Patch
Brothers in Arms: Road to Hill 30 1.03 Patch / Driv3r 1.01 Retail Patch / Myst 4 1.03 Patch / Need for Speed Underground 2 1.2 UK Patch / Need for Speed Underground 2 1.2 US Patch / Painkiller 1.63 Patch / Psychotoxic 1.02 Patch / Splinter Cell: Chaos Theory 1.01 Patch / Star Wars Republic Commando 1.0 Patch

Utility
Active Screen Lock / ArcSoft Funhouse / Colorful Movie Editor / CS RCS Pro / FFdshow 2004 / Free CD Ripper / HD Picture Album 2005 / HT Fireman CD/DVD Burner / Moderndesktop / MR1200 MP3 Player For DJs / PractiCount Toolbar Standard for MS Office / QuickTime Alternative / Real Alternative / Repligator PRO / Skype / The Gimp / Wapicode Photo Manager / Windows Media Stream Recorder

Video
7 Sins / ALFA Antiterror / Battlefield 2 / Battlestations - Midway / Constantine / Crime Life: Gang Wars / Daemonica / Gauntlet: Seven Sorrow / Matrix Online / Pariah / Psychonauts / Rainbow Six: Lockdown / S.C.A.R. / Stolen / The Godfather / The Regiment / World Racing 2

Extra
AROS / BeOS 5 PE v2.2 CE (magyar) / Blender / CherryOS / Euler 3D / Hátterek / Kapcsolódó / Képernyovédok / Képmutató / Mahjong gyujtemény / Open Clip Art Library / Splinter Cell: Chaos Theory map editor / Webkitek

Trainer
Brothers in Arms: Road to Hill 30 / Combat Task Force / Constantine / Country Justice Revenge of the Rednecks / DOOM 3: Resurrection of Evil / Emergency 3: Mission Life / Gotcha / House of the Dead 3 / Ice Age / Konung 2 / LEGO Star Wars / Nanosaur 2: The Hatchling / Ottomatic / Robots / Special Forces Nemesis Strike / Splinter Cell: Chaos Theory / Star Wars Republic Commando / Star Wolves / Stolen / Street Racing Syndicate / Swat 4 / The SIMS 2: University / Troll

Így készült
The Godfather

Túlélőcsomag
ACDSee / Adaware SE / Adobe Acrobat Reader / DaemonTools / DirectX / Flashget / F-Prot Antivirus / GetRight / mIRC / Motherboard Monitor / Nero / Opera / PowerTools / QuickTime / Sisoft Sandra / TotalCommander / WinAMP / WinRAR / WinZIP / WS Ftp / XNView

Fun
Breakdance video / Rachet and Clank reklámok / SIMS 2: University video / Star Wars Fan filmek / Wardevil / Fun videók

Driver
Alaplap:
nVidia - nForce 6.53 WinXP/2K WHQL

Videókártya:
ATI Catalyst 5.4 for Win2k/XP / nVidia - ForceWare 71.84 for Win2k/XP

Játszd újra
Attack of the Mutant Camels 2: Yak Attack / BMX Simulator 1986 / Centipede25 / Charred Dirt / Gormless / High Noon / Jet Set Willy II / Kane / Kung-fu Master Returns / Mario Dash / Montezuma's Revenge / Sam & Max: II Caso Gilbert

PC.GAMES DVD 2005/3

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2005 GAME PRESS Kft.

PC.GAMES DVD 2005/3

TELJES JÁTÉK:
STEAMLAND

EXKLUZÍV

MAGYAROSÍTÁSOK: - BROTHERS IN ARM, DRIV3R, SIMS 2...
STAR WARS - 600 MEGA FAN FILM GYŰJTEMÉNY - A LEGJOBBAK
ÍGY KÉSZÜLT - EXKLUZÍV GODFATHER VIDEÓ ÖSSZEÁLLÍTÁS
+ 3 TELJES JÁTÉK - DAVID VS GOLIATH, SIMULTRANS, STAR CONTROL 2

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sziasztok! A múltkori társasjáték eléggé fölkavarta kicsiny rovatom állóvizét. Mindenféle leveleket kaptunk a következő kategóriákban:

1. szereti a játékot, megőrül érte, megváltoztatta az életét
2. nem szereti a játékot, haragszik, fenyeget, nem bír magával
3. Ülőbika, aki külön kategória és egyébként sem szólt hozzá a játékhoz
4. olyan levelek, amikről nem lesz szó.

Menjünk szépen sorjában és szaglásszunk bele mindbe, de már előre elnézést kell kérnem, ha a rovat valahol váratlanul megszakadna, tudniillik a nejem (na jó, nem a nejem, csak hitegetem), bármikor elkergethet a gép elől, hogy folytassa a félbehagyott NFS Underground 2-zést. Tehát. Ha a levelezés csak fél oldal, negyed oldal, vagy annyi se lesz, akkor bocsi...

1. kategória, aki szereti:

Kedves Sir Thelen! Nagyon tetszett a társasjáték. A mi kis kollégiumi szobánkban felpezsdítette a hangulatot. Mivel lányok vagyunk, ezért nem nagyon foglalkozunk számítástechnikával, a számtech órán sem, mivel a tanár egész jó pasi. Igazából az újság is az öcsémé, de saját elmondása szerint még sosem olvasta a Te kis gyengéd rovatodat. Mi viszont ki vagyunk éhezve a soraidra, sajnos nem tudjuk kivel állunk szemben (személyedben) ezért Rád nem lehetünk kiéhezve. A játékod egyébként nagyon hasonlít a mi kedvenc játékunkra az Alkoholi-ra, talán egyszer be is küldjük neked, ha ügyes leszel. Na további sok sikert! Csók: Andika

Cuppanós puszi oda, ahová a legjobban szereted! Remélem ezzel nem sértek törvényt, kiskorúak is tovább olvashatnak, további literatúrális pettingre (ugye szép szó!) már nem kell számítani. Nem akarok tolakodó lenni, de nemcsak a számtecs tanár néz ki jól, hanem azért a levelezési rovat írók is. Én magam például egyszer a fejemre tehettem a levrov-szerkesztők szépségversenyének koronáját. Ezt persze csak a miheztartás végett írom, fotóval nem merném alátámasztani. Örülök, ha a továbbiakban olvasóim között üdvözölhetlek benneteket, az egész szobát, de jó lenne ha az imádók körét ki tudnánk terjeszteni az egész lánykolira. Az Alkoholi nagyon izgat, csak az a kérdés, hogy „ha ügyes leszek" ahhoz mit kell tenni? Mennyire legyek jó és főleg kivel? Veled, vagy mindannyiótokkal? Külön külön, vagy egyszerre is lehet? És mikor küldöd el a telefonszámod? Ezekre az égető kérdésekre várom válaszod, addig is társasozzatok jókat, alig várom, hogy csatlakozhassak!

2. kategória, aki nem komálja:

Tisztelt Főszerkesztő Úr, másodsorban kevésbé tisztelt sir thelen (kis betűvel, mint Nemecsekét a Gittegyletben)!

E levelet tiltakozásként juttatjuk el Önökhöz és azokhoz a szervekhez akiknek joguk (sőt kötelességük) az ilyenforma vadhajtások lenyesegetése. A múltkori társasjáték volt az utolsó csepp a pohárban. Hemzsegett a botrányos hibáktól, a zavaró következetlenségektől. Például nem csatolták hozzá a játékpénzt, a kis kivágható színes képeket és a bábukat sem. Dobókockáról nem is beszélve. A külsőségek hiánya azonban eltörpül a belső problémák mellett. A kirekesztés mármár szívszaggató! Mit tegyen például a játékos, ha betéved a „Medina Márkt" elnevezésű mezőbe és ő mondjuk a kadarkát szereti? Vagy ha az állatkert helyett a Vidámparkot látogatja szívesen? Számunkra (és itt tényleg sok emberről van szó) az egyetlen lehetőség az éhség-, ülő-, álló-, mindenféle-sztrájk lesz, amiért a felelősséget Maga viseli! Jó napot! :

Jó napot kívánok! Köszönettel és tisztelettel olvasom levelét, ami nem kevéssé hivatalos (na jó fake-hivatalos igazából) hangnemben íródott. Különleges megtiszteltetés számomra (főszerkesztőm számára is, aki a meghatottságtól elcsukló hangon kért tőlem zsebkendőt az előbb), hogy levele eljutott azokhoz a kertészkedéssel megbízott szervekhez, amik bimbózó tehetségem lenyesegetésére szolgálnak. Sajnos ilyenkor tavasszal elszabadul a természet, bizony kordában kell tartani a szemtelen barkákat! : A kis kivágható dolgokról én tehetek, ha jól emlékszem ezzel bíztak meg a készítők. El is kezdtem mindenféle pénzeket fénymásolni a garázsban, aztán meglepődtem amikor a hatóság közbeszólt. Nem baj, ha szabadulok, akkor megkapjátok a játékpénzt, kamatostul. A Medina vs. Kadarka párbajban nem kívánok részt venni, a készítőknek kellene továbbítani az igényt. Én bármelyiket jó szívvel és üres gyomorral fogyasztom. Látom Önök is csak éhségsztrájkban gondolkodnak, az iddogálást nem vetik meg...

3. kategória, a szokásos Ülőbikával

Ide most Ülőbika levelét szerettem volna betenni, úgyis régen szerepelt már, nehogy megsértődjön, csak egy váratlan Windows installálás keresztülhúzta a számításomat és a format parancs áldozatául esett. Úgyhogy azt a kategóriát összevonom a következővel, amikről meg most nem lesz szó. Így ezzel az elegáns mozdulattal végére is értünk az e havi levelezésnek, annál is inkább mert szeretett asszonykám már árgus szemekkel nézi, hogy mikor kaparinthatja kezébe a billentyűzetet. Vigyázzatok magatokra, Ti se legyetek papucsok :) !

Üdv: Sir Thelen

TUTI DVD-S PC.GAMES LELŐHELYEK

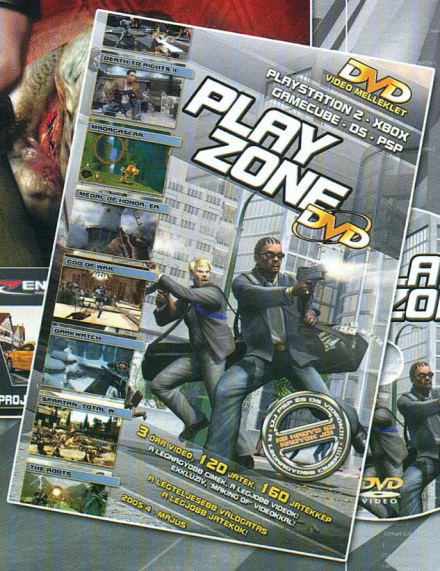
Vidéken:
Miskolc Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.)
Nagykanizsa Kanizsa Plaza
Kaposvár Kaposvár Plaza
Szolnok Szolnok Plaza
Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza
Debrecen Debrecen Plaza
Debrecen Cora City Press
Nyíregyháza Szegfű Plaza
Szeged Cora City Press
Budaörs Auchan City Press
Székesfehérvár Auchan City Press
Szombathely Fő tér 16. City Press
Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press
Tatabánya Fő tér 20. City Press
Kecskemét Petőfi S.u. City Press
Eger Széchenyi u. 20. City Press
Dunaújváros Üzletház City Press
Győr Pálffy u. 2. City Press
Salgótarján Erzsébet tér 5. City Press
Dombóvár Hunyadi tér 15. City Press
Budakalász Cora
Fót Cora
Százhalombatta Piac tér
Pécs Jókai u. (Nagypostánál)
Békéscsaba Andrássy út 22.

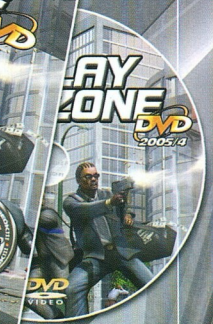
Budapesten:
IX. Boráros tér metró aluljáró Relay
VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay
IX. Népliget metró aluljáró Relay
III. SÜBA Rákóczi u. 36.
XXII. Campona City Press
V. Ferenciek tere aluljáró Relay
III. Árpád híd metró aluljáró Relay
I.Déli Pu. metró aluljáró Relay
XIII. Nyugati metró aluljáró Relay
IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay
XV. Pólus Center Tesconál City Press
X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró Relay

X 3 ÓRÁNYI MINŐSÉGI VIDEÓ

X 16 EXTRA MELLÉKLET OLDAL

X 2 HATALMAS SZUPER-POSZTER





VAN KIÚT A SZÜRKESÉGBŐL...

MAGYARORSZÁG EGYETLEN DVD MELLÉKLETES KONZOL LAPJA

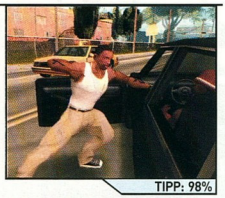
A PLAY ZONE

JÁTÉKSZELVÉNYEK

INFO MEGJELENÉS: 2005. JÚNIUS 17.

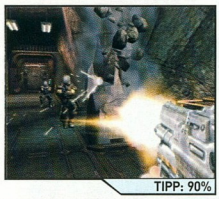
PC.GAMES ELŐZETES

Grand Theft Auto: San Andreas



Carl Johnson nevét elképesztően gyorsan megtanulta a világ összes játékosa. Több mint tizenkét millió otthonban már-már családtagnak számít ez a hízásra hajlamos fiatalember, annak ellenére, hogy a bűnözés útjára lépett, és hajlamos nagyon csúnya dolgokat művelni... Igen, a játék PS2 változatából ennyi példány kelt el eddig, és azt kell mondjuk, ha valaki az elmúlt év(ek) egyik legjobb játékának tartja, mi csak helyeslően bólogatunk. Júniusban végre vége a sanyarú időknek, mert jön (mit jön, JÖN!!!) a játék PC verziója, ami természetesen még szebb, még jobb, még okosabb, és még mégebb...

Pariah



Kíváncsian vártuk, hogy a forgalmazó mikor kezdi meg az igazi hírverést az Unreal készítőinek legújabb játéka körül. Nyakunkon a megjelenés, és eddig néhány képen kívül szinte semmi információ nem látott napvilágot. Az előző számunkban közölt bemutató minden szaváért meg kellett küzdenünk, minden egyes infomorzsát úgy kellett kipréselni a játék produceréből. Most végre beindult a gépezet, a lap leadásával egy időben megjelent egy többjátékos demó, ami alapján beigazolódni látszanak az eddigi nagyon is pozitív sejtéseink. Egy biztos, az év egyik titkos siker várományosa hamarosan megérkezik...

Juiced

A hányatott sorsú Juiced végre révbe ért, a kóderek már az utolsó sorokat bűvölik be a programba, köszönhetően a THQ-nak, aki az eredeti kiadó, az Acclaim csődje után pártfogásába vette a játékot. Reméljük, hogy nem érkezik túl későn a játék, az utcai autós versenyek témája már lerágott csontnak számít. A karriermód, vagy a járgányok tuningolhatósága sem igazán nagy újdonság, gondolunk itt például az igen sikeres Need for Speed Underground-ra, Midnight Club-ra, vagy a kevésbé sikeres Street Racing Syndicate-re.

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Unio), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Székely Tamás (SekeE)
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor (Gyvi)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1041 Bp., Görgey u. 35.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik hathetente, ára 1198 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Gutenberg Press
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

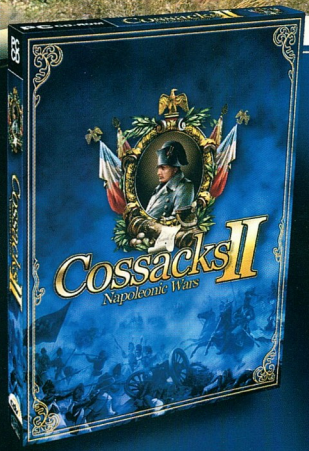
INFO GÉPIGÉNY: PIII 1.0 GHZ, 256 MB RAM, DIRECTX 8 KOMPATIBILIS VGA

Hajnalban jött a hívás, hogy a csúcs közelében megsérült a hegymászó csoport egyik tagja. A többiek sincsenek túl jó állapotban, villámgyorsan cselekedni kell. A környék összes mentőcsapatát riasztották, de senki nem tud olyan gyorsan a helyszínre sietni, mint az USGC helikopteres mentő egysége. Rád vár a felettébb veszélyes feladat, hogy a hegymászók életét megmentsd, és épségben lehozd őket a csúcsról...

Az életmentő sorozat új epizódjában egyedi repülési modellel rendelkező helikoptereken hajthatsz végre bevetéseket. A több mint 100 új küldetés szinte minden - a való életből merített - mentési feladattal megismertet. A három különböző realitású fizikai repülési modell segítségével mindenki megtalálhatja az ideális szórakozást és a személyre szabott egyensúlyt az akció és a koncentrációt igénylő repülés között. A Search and Rescue 3 főleg a helikopterekre koncentrál, beszállhatunk a BK-117 C-1, a HH-65A Dolphin, és Sikorsky SH-3 Sea King pilótafülkéjébe. Tíz különféle berepülhető táj vár a játékosokra.

A DVD mellékletre felkerül a Search and Destroy 2 is!

SEARCH AND DESTROY 3



Cossacks II
Napoleonic Wars

2005 Április

www.cossacks2.com

GAME WORLD

automex MULTIMEDIA

1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

cdv www.cdv.de

GIGABYTE

8Σ

Series **Motherboard**
for AMD Athlon™ 64 Processor

Fusion of Technology & Performance

GIGABYTE 8 Sigma series
GA-K8NXP-SLI NVIDIA nForce4 SLI Chipset

- AMD Athlon™ 64FX /Athlon™ 64 socket 939 platform
- GIGABYTE unique Dual Power System (DPS) design
- NVIDIA SLI Multi-GPU Support for extreme graphics performance
- Supports NVIDIA SATA II and RAID for advanced storage application
- Dual Gigabit LAN solution with 54Mbps Wireless LAN solution
- Enhances network security with NVIDIA ActiveArmor™ powered Firewall
- Integrated T.I. IEEE 1394b FireWire interface

54Mbps Wireless Adapter Included!

Serial ATA II | Dual Gigabit LAN | IEEE 1394b | 8-Ch Audio | DualBIOS™

GIGABYTE 8 Sigma series
GA-K8NXP-9 NVIDIA nForce4 Ultra Chipset

- • AMD Athlon™ 64FX/ Athlon™ 64 socket 939 platform
- GIGABYTE unique Dual Power System (DPS) design
- Supports New Generation PCI-ExpressX16 Graphics interface
- Supports NVIDIA SATAII and RAIDfor advanced storage application
- Dual Gigabit LAN with 54Mbps Wireless LAN solution
- Enhances network security by NVIDIA ActiveArmor with Firewall
- Integrated T.I. IEEE 1394b FireWire interface

54Mbps Wireless Adapter Included!

Serial ATA II | Dual Gigabit LAN | IEEE 1394b | 8-Ch Audio | DualBIOS™

GV-NX66T128D NVIDIA GeForce 6600 GT GPU

- • Powered by NVIDIA GeForce 6600GT GPU
- Supports PCI EXPRESS and SLI
- Supports Microsoft® DirectX® 9.0c and OpenGL® 1.5
- Integrated with The Industry's Best 128MB GDDR 3 memory and 8 pipelines
- Features 128-bit memory interface
- Supports Gigabyte "V-TUNER 2" overclocking application
- Supports HDTV function and HDTV Cable enclosed
- Features DVI-I , D-Sub and TV-Out connectors
- Bundles 2 world-class games and PowerDVD 5.0

For more information, please call our distributors:

CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600
Fax.:+361-301-0601

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk. Gigabyte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ **www.gigabyte.hu**

GIGABYTE™ TECHNOLOGY